闘うパソコンゲームマガジン

1990年12月1日発行（毎月1回1日発行） 第8巻　第12号 通巻第73号
昭和61年7月3日 第3種郵便物認可

コンプティーク

1990 12月号 定価530yen



特大付録
テーブルトークを楽しむための
クリスタニアRPG

クリスマスリストプレゼント付

特集 歳末RPG大決算
日本ファルコムの超新作!
ダイナソア
ルーンワース2
サークII
アルシャーク
最新 テーブルトーク&カードゲーム

大賞発表
シナリオコンテスト
ブルトン・レイ

ルーンワース
星の勇者
番外編

C&C Computers and Communications

熱き心の雄

88シリーズに、CD-ROM対応の新作ゲームソフト登場。迫力のサウンドと映画並みのビジュアルで、勇者の飽くなき闘いが繰り広げられる。まさに、大容量を誇るCD-

CD-ROM 歴史シミュレーションゲーム
ランペルール
L'EMPEREUR SLG



近代フランス。コルシカの小島で比類無き闘いの天才が生れた。その名もナポレオン・ボナパルト。一介の司令官から皇帝へとのしあがった彼の戦術が、いま本格的SLGで甦る!

標準価格 9,800円(税別)
12,200円(税別)
(withサウンド・ウェア)

■お問い合わせ先
光栄
TEL.044-61-6861代

発売中
●対応機種
PC-8801mkⅡSR以降



多彩に楽しいゲームソフトが勢揃い!

CD-ROM DIOS RPG
標準価格 9,800円(税別)
発売中
●対応機種
PC-8801mkⅡSR以降
●CD-ROMドライブが必要です。
●サウンドボードⅡ、ジョイスティック対応。
■お問い合わせ先
サインソフト
TEL.0794-31-7453

XakⅡ RPG
標準価格 8,800円(税別)
発売中
●対応機種
PC-8801mkⅡSR以降
●ジョイスティック対応。
■お問い合わせ先
マイクロキャビン
TEL.0593-51-6482

CD-ROM 大航海時代 SLG
標準価格 9,800円(税別)
12,200円(税別)
(withサウンド・ウェア)
発売中
●対応機種
PC-8801mkⅡSR以降
●サウンドボードⅡ対応。
■お問い合わせ先
光栄
TEL.044-61-6861

CD-ROM ドラゴンスレイヤー The Legend of Heroes RPG
標準価格 8,700円(税別)
発売中
●対応機種
PC-8801mkⅡSR以降
PC-88VAシリーズ
●ジョイスティック対応。
■お問い合わせ先
日本ファルコム
TEL.0425-27-6501

CD-ROM アルフェイム AVG
標準価格 9,800円(税別)
発売中
●対応機種
PC-8801mkⅡSR以降
●サウンドボードⅡ対応。
■お問い合わせ先
サインソフト
TEL.0794-31-7453

CD-ROM DUEL SLG
標準価格 9,700円(税別)
発売中
●対応機種
PC-8801mkⅡSR以降
■お問い合わせ先
呉ソフトウェア工房
TEL.048-646-0660

■本広告は、PC-8800シリーズ用のアプリケーション・ソフトウェア等を紹介したものです。各ソフトウェア商品のお問い合わせは、各提供会社までお願いいたします。
■記載内容につきましては、正確を期しておりますが、ご購入の際は必ず各提供会社へ、対応機種・周辺機器・拡張装置等の確認をお願いいたします。
■記載の全商品の価格には、消費税は含まれておりません。
■画面は、ハメコミ合成です。画面に使用したイラストレーションは、実際の画面とは異なります。

CONTENTS

コンプティーク
12
1990 DECEMBER Vol.73
発行／角川書店

COVER
AD／高木和雄
PHOTO／岩瀬陽一
STYLING／奥田ひろ子
HAIR＋MAKE／下端吉範
MODEL／杉本理恵

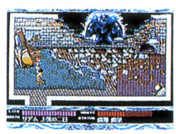
特集

パソコンゲームはもちろん、
テーブルトークから
カードゲームまで、
いまー番新しくて
オイシイRPGの
豪華ラインナップだいっ!!



クリスマス
ソフトプレゼント付

『歳末RPG大決算』





付録

テーブルトークを
楽しむための

クリスタニア RPG



クリスタニア世界の神話&歴史初公開!!
クリスタニアRPGルール一挙掲載！
クリスタニア第2部大予告！
と、「！」だらけの特大付録!!



毎年のことではあるが、いつの間にやら12月。例年であればクリスマスがらみの表紙にするところだが、今年はチト違う。〝師走〟にスポットを当てる。とくりゃ酉の市。で、熊手。笑顔のミス・リリアがデータバンクに登場なのだ。



もういくつ寝ると'Xマス。けど、'Xマスになんにもイイことなさそな人もいるだろう。そんなカワイソーなキミに、留美ちゃんの笑顔プレゼント!!

トップシークレットテレフォン
(03)221—9999

●コンプティークではゲームのジャンルを略記することがあります。

RPG：ロールプレイング
SLG：シミュレーション
AVG：アドベンチャー
ACT：アクション
SPT：スポーツ
TBL：テーブル、パズル

FUJITSU

感動をさきどり。



DRAKKHEN™

FM TOWNSソフトコレクション海外編⑫

DRAKKHEN™

（ドラッケン）

提供価格：¥8,800（税別）
提供会社：富士通㈱
提供時期：11月末提供予定

ヨーロッパ最強の3DアクションRPGドラッケン、ついに日本上陸！

FM TOWNS版はこんなにスゴイ！

- ●驚異のスーパー・ベクトル・グラフィックエンジン（SVGE）搭載!!
- ●386™のパワー全開、超高速3Dスクロール!!
- ●まるでアクションゲーム、巨大モンスターの襲撃!!
- ●臨場感あふれる音声メッセージに有名声優を起用!!
- ●迫力のCDサウンドが唸る!!

海外でも多数の賞を受賞している傑作ソフトです。

INFOGRAMES

※386™は米国インテル社の登録商標です。



FM TOWNSがまたまた急接近。
新価格で新登場。
本体標準価格298,000円（税別）より。

〈フロッピィディスクモデル〉
- ●モデル10F　本体標準価格¥298,000（税別）（3.5インチFDD×1基）
- ●モデル20F　本体標準価格¥323,000（税別）（3.5インチFDD×2基）

〈ハードディスク搭載モデル〉
- ●モデル40H　本体標準価格¥473,000（税別）（3.5インチFDD×2基、ハードディスク40MB内蔵）
- ●モデル80H　本体標準価格¥623,000（税別）（3.5インチFDD×2基、ハードディスク85MB内蔵）

〈CRTディスプレイ〉
- ●FMT-DP533　標準価格¥ 69,800（税別）
- ●FMT-DP534　標準価格¥108,000（税別）

※商品はすべて本体標準価格です。
※本体標準価格には、Townsシステムソフトウェアが含まれています。キーボード、カラーCRTは含まれておりません。



富士通のパソコン
FM TOWNS

本広告に掲載の商品について消費税は含まれておりません。ご購入の際、商品ならびにそれに関する消耗品等および役務について、消費税が付加されますので、ご承知おき願います。

FM TOWNS DRAKKHEN™（ドラッケン）発表会

高速3Dスクロール　アクション・ロールプレイングゲーム《ドラッケン》ついに日本上陸！
FM TOWNS版オリジナル音声メッセージを十分お楽しみ下さい。

●11/17(土) FM TOWNSプラザ秋葉原 ☎(03)251-2055
●11/18(日) FM TOWNSプラザ大須 ☎(052)251-7232
●11/18(日) FM TOWNSプラザなんば ☎(06)646-3173
（詳しくは、各FM TOWNSプラザにお問い合わせください）

FM TOWNSインフォメーションサービス〔お問い合わせ時間〕10：00AM～6：00PM　月～土（祝日を除く）　東京(03)5690-0032　大阪(06)359-1724／●札幌(011)222-5476　●青森(0177)23-3291　●仙台(022)267-5250　●つくば(0298)56-5113　●千葉(0472)22-3117　●東京(03)646-0816　●立川(0425)28-1567　●横浜(045)201-3101　●川崎(044)244-5218　●藤沢(0466)24-6072　●新潟(025)244-8295　●富山(0764)42-6877

FM TOWNSの海外ソフト。



FM TOWNSソフトコレクション海外編10



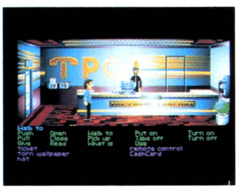
Zak Mckracken
(ザック・マックラッケン)

提供価格:¥8,800(税別)
提供会社:富士通(株)
提供時期:12月提供予定

ルーカスフィルムが贈る、アドベンチャーゲームの傑作。

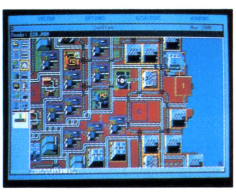


質屋にはザックの旅に役立ちそうなものがいろいろあるぞ。



ザックの家の隣の電話局。さて、宇宙人はどこに?かるーい気持ちでいろいろ試してみよう。

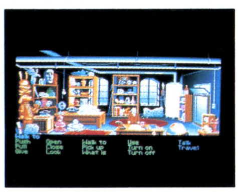
1997年、地球制覇をたくらむ宇宙人が造りだしたスチュピィディティ・マシーンのおかげで、人々は愚かな道へと、まっしぐらに突き進んで行った。スチュピィディティ・マシーンは人間のIQを一桁に減らす恐るべきマシーンだ。宇宙人の野望を阻めるのは、ザック・マックラッケンただひとり。面倒なことに彼は大ぼら記事で有名な「ナショナル・インクイジター」の新聞記者だ。「エイリアン電話局を占拠」のトップ記事を読者たちは信じようとしない。厳しい状況のなかで、ザックは彼を信じる3人の女の子と協力して古代遺跡の謎を解き、スチュピィディティ・マシーンを破壊しなくてはならないのだ。



FM TOWNSソフトコレクション海外編6

Sim City

全米人気No.1ゲーム。
都市シミュレーションゲーム。
提供価格:¥8,800(税別)
提供会社:富士通(株)
※メモリ2MB必要



FM TOWNSソフトコレクション海外編7

INDIANA JONES™ and the LAST CRUSADE
THE GRAPHIC ADVENTURE
(インディ・ジョーンズ/最後の聖戦)

ルーカスフィルム社が総力をあげて制作した、ご存じ同名映画のゲーム化。
提供価格:¥8,800(税別)
提供会社:富士通(株)
※メモリ2MB、キーボード必要



FM TOWNSソフトコレクション海外編8

Ultima® Trilogy™ I・II・III
(ウルティマ トリロジー I・II・III)

あの伝説的名作、
ウルティマシリーズ3部作が
今よみがえる。
提供価格:¥12,800(税別)
提供会社:富士通(株)



FM TOWNSソフトコレクション海外編9

the Manhole™
(ザ・マンホール)

華麗な映像と音楽がおりなす
ファンタジーランドへ出発しよう。
提供価格:¥8,800(税別)
提供会社:富士通(株)

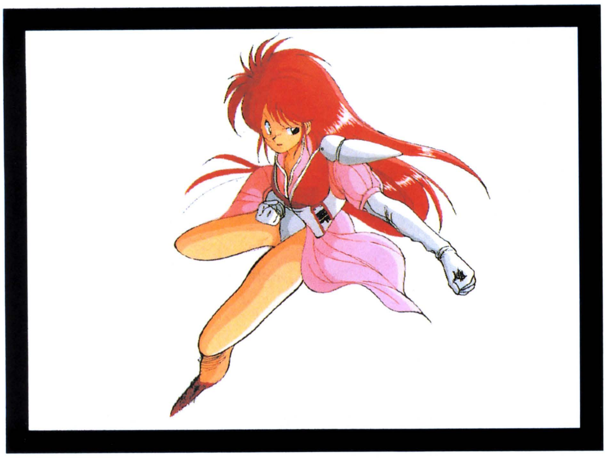
FM TOWNS 新作ソフト展示会

新FM TOWNSならびに続々と登場する新作ソフトの数々を紹介。
どんどん広がるFM TOWNSの世界をいち早く体験して下さい。

●11/10(土) FM TOWNSプラザなんば ☎(06)646-3173
●11/11(日) FM TOWNSプラザ大須 ☎(052)251-7232
●11/21(水)〜23(金) 富士通プラザ仙台☎(022)267-5011
(詳しくは、各プラザにお問い合わせください)

●金沢(0762)62-7032 ●長野(0262)24-3831 ●静岡(054)252-8674 ●浜松(0534)53-7106 ●名古屋(052)261-5141 ●京都(075)231-6610 ●神戸(078)332-1247 ●松江(0852)24-0334 ●広島(082)211-1759
●山口(0839)25-5453 ●高松(0878)51-8125 ●北九州(093)521-8828 ●福岡(092)713-4392 ●大分(0975)38-0616 ●沖縄(0988)63-7248 現在、お持ちのFMシリーズに関するお問い合わせにつきましても、上記にて承ります。

最新！注目！ FM TOWNSソフト情報

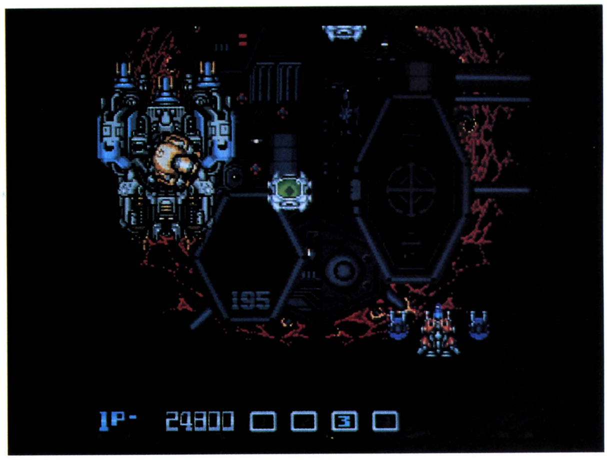


[メリーゴーランド] The 4th Unit Series

DAPSフルセット搭載！「第4のユニット」シリーズ最新作のアニメーション・アドベンチャーゲーム。
「ブロンウィン頂上計画」始動。動く！喋る！

連続アニメーションシステム「DAPS」を搭載し、台詞＋アニメ＋BGM＋効果音の並行再生で、途切れのないアニメーションを実現。総動画数2,500枚におよぶダイナミックなアニメーションが全編にわたって展開。ゲームクリア後はDAPSによりストーリーをノンストップ再生。グラフィックはシリーズ最高峰。もちろんメッセージもPCM音声完全対応だ。

提供価格：¥8,800（税別）
提供会社：データウエスト㈱
提供時期：12月提供予定
※メモリ2MB必要　＊DAPS：Datawest Active Picture System.



[イメージファイト]

ゲームセンターでロングヒットを記録したシューティングゲーム。
シューティングゲームを変えた傑作がついに FM TOWNSで！

縦スクロール・シューティングゲームの傑作、イメージファイトを、FM TOWNSに完全移植。戦闘シミュレーションステージ（イメージファイト）をクリアして、実践ステージ（リアルファイト）を制覇しろ。多種の特殊攻撃パーツや2種類の〝ポッド〟、スピード可変システムを駆使して人類を敵から救うのだ。

提供価格：¥9,800（税別）
提供会社：㈲ビング
提供時期：11月提供予定
※メモリ2MB必要



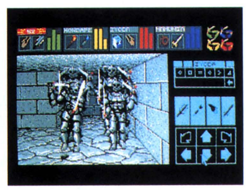
ラストサバイバー
パノラマ3Dを舞台にしたサバイバル・バトルゲーム！
提供価格：¥9,800（税別）
提供会社：㈱CSK総合研究所
提供時期：11月提供予定
※メモリ2MB必要



大航海時代
夢と冒険とロマンの大航海を描く。
ご存知、KOEIブランドのソフト。
提供価格：¥11,800（税別）
提供会社：㈱光栄
提供時期：12月提供予定
※メモリ2MB必要



藤堂龍之介探偵日記
「黄金の羅針盤」
桑港航路連続殺人事件
豪華客船を舞台に、探偵「藤堂龍之介」が活躍する1920シリーズ！
提供価格：¥9,800（税別）
提供会社：㈱リバーヒルソフト
提供時期：12月提供予定
※メモリ2MB必要



カオスの逆襲
（続 ダンジョン・マスター）
あの「Dungeon Master」がパワーアップして帰ってきた。
新たな冒険へ旅立とう！
提供価格：¥9,800（税別）
提供会社：ビクター音楽産業㈱
提供時期：近日提供
※メモリ2MB必要

FM TOWNSメリーゴーランド発表会

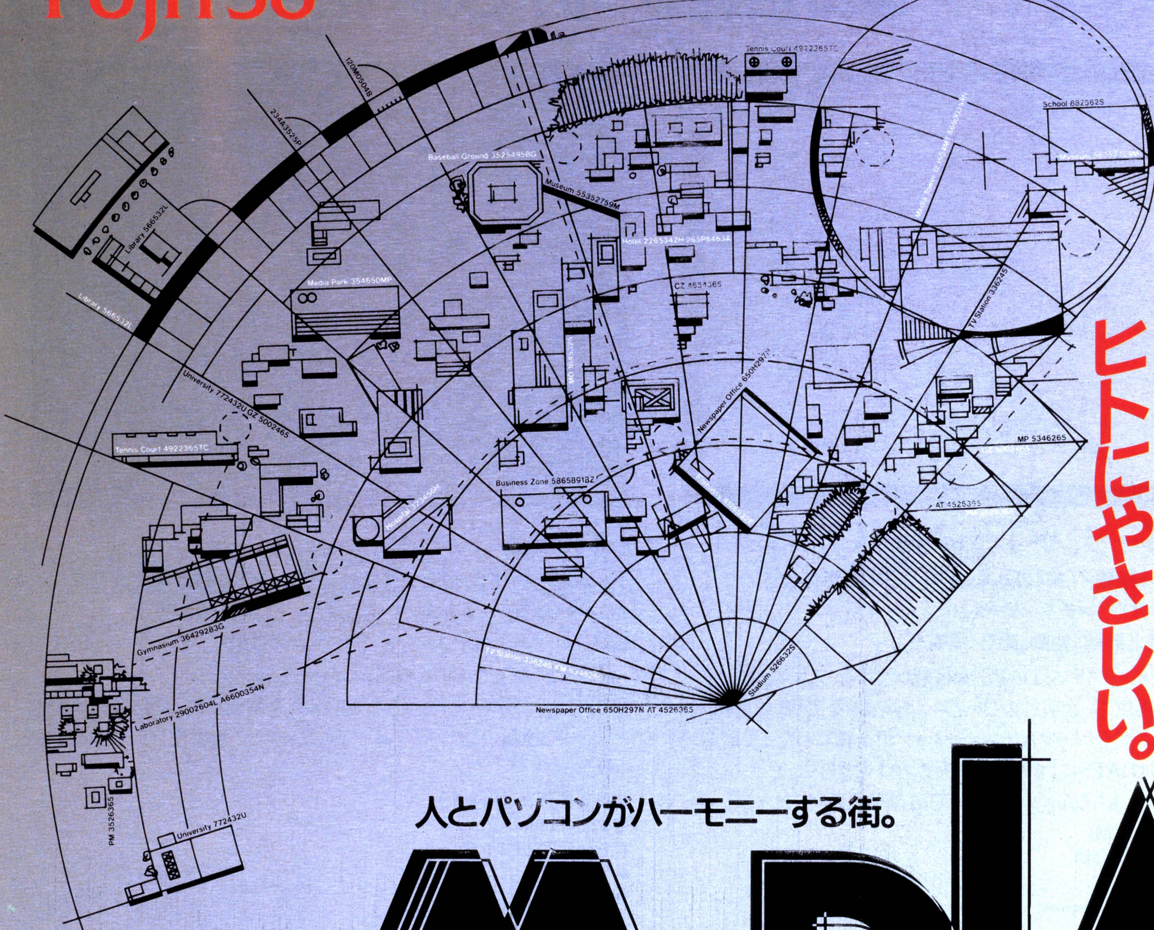
話題のDAPSによるフルアニメーションソフト！
「メリーゴーランド」が全国のプラザにお目見えします。

- 11/18(日) 富士通プラザ福岡 ☎(092)713-0135
- 11/23(金) 富士通プラザ札幌 ☎(011)222-5466
- 11/23(金) 富士通プラザ仙台 ☎(022)267-5011
- 11/23(金) FM TOWNSプラザ秋葉原 ☎(03)251-2055
- 11/24(土) FM TOWNSプラザ大須 ☎(052)251-7232
- 11/24(土) 富士通プラザ神戸 ☎(078)332-1250
- 11/24(土) 富士通プラザ広島 ☎(082)211-1717
- 11/25(日) FM TOWNSプラザなんば ☎(06)646-3173

（詳しくは、各プラザにお問い合わせください）

FUJITSU

ハイパーメディア都市は、
ヒトにやさしい。



人とパソコンがハーモニーする街。

富士通 プレゼンテーション 電脳遊園地

MEDIA POLIS

in東京ドーム

12/15㈯10:00▶18:00 16㈰9:00▶17:00 17㈪10:00▶17:00

毎日先着300名様に宮沢りえオリジナル
グッズプレゼント!

全員に素敵な賞品が当たる!
特典もいっぱいの抽選会実施!

(会場)東京ドーム (主催)富士通株式会社 (お問い合わせ)「電脳遊園地」事務局 ☎(03)546-0411 (月～土10:00～17:00) ※都合により内容の一部を変更・中止する場合があります。

夢をかたちに
信頼と創造の富士通

ホビー・ビジネスはもちろん教育ソフトも充実!
いよいよハイパーメディアの時代です。

HYPER MEDIA

これがハイパーメディアだ!

- **ハイパーメディアステージ** ハイパーメディア時代の生活を先どり体験!
- **ハイパーメディアミュージアム** FMTOWNSで見せる印象派ギャラリー。
- **富士通Habitatステージ**
  新しいサービスも始まり、ますます楽しいビジュアル・コミュニケーション・ネットワーク。
  ※富士通Habitat "Based on Lucasfilm Technology"
- **MEDIAPOLISメッセ**
  アート、ゲーム、教育、ミュージック……各分野からハイパーメディアを語る。

	10:30 ~11:30	11:45 ~12:45	13:00 ~14:00	14:15 ~15:15	15:30 ~16:30	16:45 ~17:45
15日(土)	ミュージック FMTOWNS	仮想世界 とHabitat	美術と FMTOWNS	教育と FMTOWNS		神谷重徳 コンサート
16日(日)	ゲームと FMTOWNS	Sim Earth 母なる地球	NIFTY-Serve すがやみつる		向谷 実 コンサート	

※MEDIAPOLISメッセへのご入場は、事前に予約が必要です。お申し込み、お問い合わせは「電脳遊園地」事務局まで。TEL.(03)546-0411(月~土10:00~17:00)

SOFTWARE HOUSE ZONE

全国200社のソフトメーカーがズラリ勢ぞろい!

- **ソフトウェア紹介コーナー**
  ビジネス、教育、ホビー、ホームの最新ソフト500本が大集合。
- **ワークショップ**
  パソコンソフトを楽しく紹介するミニステージ

MULTI-PLAYER GAME

白熱のゲームにきみもチャレンジ!

- **FMTOWNSバレーボール大会**
- **サバイバルゲーム**

PERSONAL

- **パーソナルOAコーナー(OASYS、富士通テレホン)**
- **富士通プラザコーナー**
- **FMサークル**
- **NIFTY-Serveコーナー**
- **電脳ソフト夢募集コーナー**
- **FMシリーズ相談コーナー**

PRODUCTS

この2機種が時代をリードする!





FM TOWNS
先進のCD-ROM標準搭載!クリアな映像とピュアなサウンドでさらにビッグになったFMTOWNS。

FM NoteBook
A4ファイルサイズ、約2.5kg。小型軽量で話題のFMNote Book。

TRIPLE CHANCE

電脳ラッキー・カードでトリプルチャンスに挑戦!

富士通Habitatのキャラクター〝アバタ〟いろいろな表情のアバタがドームのあちこちにひそんでいる。あなたのカードのアバタと同じ顔を発見したら、スタンプを押してもらおう。うれしいトリプルチャンスが待ってるゾ!

チャンス1 当日抽選でもれなく当たるすてきな賞品
1等 FMTOWNSオリジナルディパック(Jack Walfskin製)………1,000名様
2等 FMTOWNSオリジナルテレホンカード…………………………10,000名様
3等 使いすてカイロ

チャンス2 さらにうれしいダブルチャンス!
後日抽選で100名様に FMTOWNS マウンテンバイクが当たります。

チャンス3 FMTOWNSをお買い上げの方に
FMTOWNSフライトジャンパー&FM ステレオ サウンドパーツ プレゼント!

●電脳ラッキーカードは、下記の協賛販売店にてお配りしています。

〈協賛販売店〉
ICワールドトツカ、㈱アイ・ピー・エル、㈱ウェーブ・アイ、㈱エル商会、㈱オノデン、コナン販売㈱、上新電機㈱、㈱セキド、㈱ソフトクリエイト、㈱ダイイチ、第一家庭電器㈱、㈱ダイオー、九十九電機㈱、㈱ナカウラ、㈱日本インコム、㈱日本マイコン流通センター、㈱野島電気商会、㈱ベスト電器、丸善無線電機㈱、㈱ムラウチ、ヤマギワ㈱、ラオックス㈱、㈱ロケット、㈱ワールド・イン・アオヤマ(50音順)

●「電脳遊園地」の入場には、ご招待券が必要です。●会場には駐車場がありませんので、お車でのご来場はご遠慮ください。●会場内が混雑した場合、やむをえず入場制限や規制をすることがありますので、ご了承ください。●入場は閉園の1時間前までです。

「電脳遊園地」のご招待券は下記にてプレゼント!

★往復ハガキで、お申し込みください。(12/5消印有効)〒104 東京都中央区築地1-12-7清華ビル「電脳遊園地」事務局

★チケットぴあ(11/14より) ●東武百貨店池袋店2階 ●渋谷109 2階 ●新宿アルタ5階 ●伊勢丹新宿本店2階 ●FM東京本社1階 ●プランタン銀座B2階 ●千葉三越店2階 ●横浜ルミネ1階

★チケット・セゾン(11/14より) ●池袋西武(1階、8階) ●WAVE・池袋1階 ●シブヤ西武ロフト1階 ●シブヤ西武シード地下1階 ●有楽町西武(2階、8階) ●船橋西武 7階 ●六本木WAVE1階 ●川崎西武1階(各チケット・セゾンカウンター)

★富士通プラザ
●富士通プラザ水戸…………(0292)26-4108 ●富士通プラザつくば…………(0298)56-2525 ●富士通プラザ宇都宮…………(0286)21-9234 ●富士通プラザ足利…………(0284)73-2122
●富士通プラザ高崎…………(0273)24-1212 ●富士通プラザ大宮…………(048)641-7370 ●富士通プラザ千葉…………(0472)22-1881 ●富士通プラザ柏…………(0471)44-9773
●富士通プラザ丸の内(中央ビル)…(03)215-0321 ●富士通プラザ丸の内(センタービル)…(03)215-7100 ●富士通プラザ新宿…………(03)344-2080 ●富士通プラザ秋葉原…………(03)251-1448 ●富士通プラザ立川…………(0425)28-1595
●富士通プラザ横浜…………(045)201-9385 ●富士通プラザ藤沢…………(0466)24-4546 ●富士通プラザ川崎…………(044)244-6660 ●FMTOWNSプラザ秋葉原…………(03)251-2055 ●FMプラザ(御成門)…………(03)434-3280

●この他、協賛販売店、全国の富士通プラザでもお配りしています。お問い合わせ:「電脳遊園地」事務局 ☎(03)546-0411(月~土10:00~17:00)

SHARP New-Life People

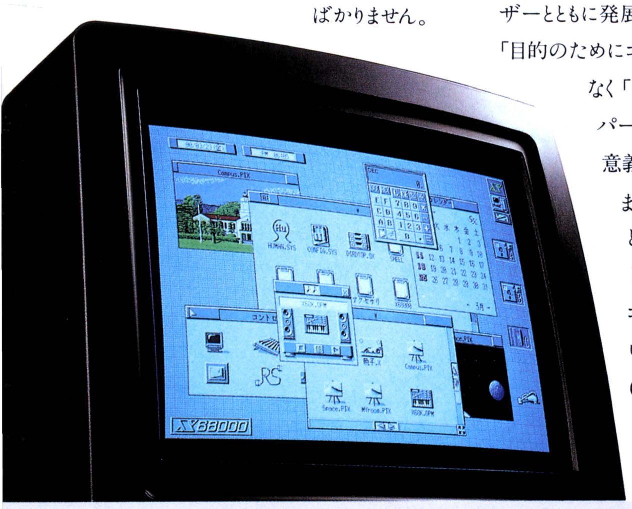
X68000
PERSONAL WORKSTATION

X68000の魅力は何か？との問いに対しては、さまざまな答えが返ってきます。たとえば、ごく基本的な「ビデオからの取り込み画像も美しく表示できる65,536色同時発色のパワフルなグラフィック環境」であったり、「お気に入りのアイドルの声でシステムが立ち上がることも可能にするADPCM音源」。またそうした細部の仕様ではなく、「アーケードゲームをも家庭で疑似体験できるような設計思想」、「スタイリッシュなマンハッタンフォルム」かもしれません。またちょっとしたアマチュアプログラマなら、「データバスは16ビットながら、レジスタという意味で真の32ビット処理を可能にするCPU68000そのもの」と難しい答えもありそうです。しかし私たちは、X68000の真の魅力は「ユーザーそのもの」であると断言してはばかりません。

オリジナルながら汎用的なコマンド体系を持ったOS「Human 68k」も、構造化の考えを巧みに取り込み、C言語に変換/コンパイル可能な独自のX-BASICにしても、またユーザー辞書作成時に品詞の細かい指定さえも可能な日本語入力フロントプロセッサ「ASK68K」にしても、多くのユーザーの支持なくしてはなんの資産も残せなかったでしょう。昨今、主要BBSにおけるX68000専用のPDSの進歩には目覚ましいものがあり、プロ顔負けのアプリケーションが充実してきました。65,536色グラフィックの、いわば標準圧縮形式となった「PIC」。UNIXのソフトをパーソナルに駆使できるGNUの世界。リアルタイムチャットに威力を発揮する通信ソフト「MuTerm」などはその、ほんの一例です。このようにユーザーとともに発展してきたX68000の世界は「目的のためにコンピュータを使う」のではなく「使うことが目的となる」世界。パーソナルコンピュータの存在意義にはさまざまな意見があります。2、3のアプリケーションとOSのごくわずかなコマンドのみを通じたパーソナルコンピュータの世界、それもいいかも知れません。が、X68000は別の意味でのひとつの在り方を代表する数少ないマシンだと言えましょう。しかし、この世界は一部の先進的なユーザーの世界であることも事実です。少しでも多くの人々にこの魅力的な世界を体験していただくことを考えるとき、マニアや専門家、開発者だけでなく誰もが簡単に使える環境が前提となってきます。

そこでSX-WINDOWです。画面に表示されるアイコンやメニューの選択で仕事が進められる、人の思考に近い操作環境。少なくともしたい仕事を選ぶ手順の過程ではキーボードに触れる必要はなくなったといえます。もう、点滅するカーソルを前に困惑することもありません。数年前の発売当初から、X68000にふさわしい環境として、こだわりつづけてきたのがこのウィンドウシステムなのです。

キャラクタからグラフィカルへ、インターフェイスの進化はユーザーにとっての必然である、といえます。そして、まさにそのグラフィカルを具現化するのがSX-WINDOWです。90年代パソコンのキーワードは『WINDOW』といわれており、そうした意味からもSX-WINDOWが新しいハードウエア以上に耳目を集めたのも、むしろ当然でしょう。マニアならともかく、一般的にOSのコマンドモードは命令系が豊富であるかわりに、初心者にははなはだ取っつきにくいものです。それに対してウィンドウシステムは、マウスとアイコンを利用して感覚的にOSやアプリケーションを使えるように配慮されています。そしてこのシステムがユーザーにもたらす最大のメリットは、『統一された操作性』、『複数のソフトを駆使できる



シャープX68000パソコン教室開催中
- 会場：市ケ谷教室 シャープ東京支社ビル
- コース：入門コース・表集計コース・音楽コース・絵画コース
- 申込受付電話番号：(03)260-8365
- 受講料：2,000円(税別)

68買ったら EXEクラブに入ろう！

本体同梱の入会申込ハガキを送るだけで、無料入会。
メリット1：会員No.入り、オリジナル会員証電卓がもらえる。
メリット2：各種フェアご優待・イベントご案内等、数々の特典アリ。
メリット3：10月1日スタート！X68000の活用情報が手に入る「EXEおみこし活動」に参加できる!!

ステップアップサービス(有料)
「おみこしかつぎ人」制度も新設

ますます楽しい X68000EXEクラブ！

詳細はX68000販売店店頭で ポスター・おみこしPressをご覧下さい。

資料請求券 X68000 コンプティーク 12條

敢えてX68000を実証する意味。





快適さ』に凝縮されます。ウィンドウシステムに対応したソフトなら統一された操作方法で利用できること。またソフト開発の負担を軽減できることなど、ウィンドウシステムを媒介とするメリットは非常に大きいといえるでしょう。また、たとえば、ワープロとスプレッドシートあるいはグラフィックツールといった複数のアプリケーションを画面に表示させておき、相互にデータをやりとりする。考えていた作業が画面上でどんどん進む、そんなフレンドリーな環境がまさに手の届くところに近付いてきました。

SX-WINDOWが象徴するのは、パソコンの在り方を常に鋭く問いかけるX68000の『ネクスト』です。ファイル処理ツールとしてのビジュアルシェルから、アプリケーションを実行させる環境としてのウィンドウシステムへ。2枚のディスクに収められた新しい可能性。まずは素晴らしい操作環境をご体感ください。ここそこにX68000らしいこだわりと、感性を刺激するビジュアルアイデアがあふれています。すでにこのウィンドウをターゲットとしたアプリケーション開発は推進されており、SCSIボードや光磁気ディスクなどの周辺機器も続々リリース。グラフィックやサウンドはもちろん、メディアミックスされた新しいジャンルのツールが期待されます。デビュー以来、圧倒的なご支持をいただいたユーザー、ソフトウエアハウス、ハードウエアベンダー、メディア各位の熱情は、私たちにとって何よりのサポートでした。このかけがえのない絆をさらにタイトに、ワイドに発展させるべくX68000プロジェクトの意思は結束されています。ご期待ください。

【AD PCM】Adaptive Defferencial Pulse Code Modulationの略。適応差動パルス符号変調と訳される。FM音源などと違って肉声や臨場音などもファイルできる音声デジタイズ記録方式。

【設計思想】X68000には、背景も含めてスクロールさせる独立3画面制御機能、キャラクタをスムーズに動かすスプライト機能などがあり、ゲームソフトの開発に適したハードウェア構造をしている。

【OS】Operating System。コンピュータでプログラムの実行をする場合、その制御/管理を行ったり、入出力の制御などを行うための基本ソフトウェア。

【構造化】他人にも理解しやすく、資産継承が可能なプログラミングをするための考え方。従来のBASIC言語などにみられた、「GOSUB」、「GOTO」など、行番号に依存する命令を極力制限している。

【C言語】プログラム言語の1つ。米国ベル研究所で開発された。いちはやく構造化の考えを取り込み、多くの市販アプリケーションソフトがC言語で記述されている。

【X-BASIC】X68000に標準で付属する開発言語。

【コンパイル】プログラム開発で、まず最初に書かれる「ソース」を、実行可能にする作業のこと。BASICなどのインタプリタ言語では、この作業が必要ないが実行速度が犠牲になる。逆に言えば、X-BASICのプログラムをCに変換し、コンパイルすることにより、実行速度が高速になる。(変換には、別売のCコンパイラPRO68K・CZ-211LSあるいは、CコンパイラPRO68KV2.0・CZ-245LSが必要。)

【日本語入力フロントプロセッサ】「ひらがな」から「漢字」に変換するための基本ソフトウェア。例えば[まほうのようせい]→[変換]→[魔法の妖精]と変換される。いわばワープロの変換作業の部分だけを行うプログラムである。

【BBS】Bulletin Board System。パソコン通信の掲示板。ホスト局をさす場合もある。

【PDS】Public Domain Software。パソコン通信仲間が共有できるソフトウエア。作者の趣旨に替同し了解を得れば、無償で入手/配布が可能である。自作ソフトを提供しあって、さらに優れたソフトを仕上げたりもできる。

【PIC.R】柳沢　明氏の開発したPDS。特にアニメ調の絵で高い圧縮率を誇る。512×512ドット、65536色モード専用だが、全てのスクリーンモードに対応したAPIC.R(TONBE氏作)も発表されている。

【UNIX】米国ベル研究所が開発したOSの名称。C言語で記述され、移植性に優れていることもあり、多くの技術系ワークステーションのOSとして採用されている。

【GNU】Gnu's Not Unixの略。Richard M. Stallman作の完全UNIXコンパチブル(互換性がある)ソフトウエア。「全ての人がGNUを共有できる」という条件を護れば、配布/使用が自由である。

【MuTerm】サンデーネットのSUN1387「はちくん」氏作のPDS。通信ソフトは多くのPDSが発表されているが、その中でも特に「チャット(パソコン通信におけるリアルタイムの会話機能)」を意識した仕上がりになっている。

【SCSI】Small Computer System Interface。「スカジー」と読む。大容量ハードディスクや、光磁気ディスクなどの周辺装置を接続する規格のこと。



SUPER HD
本体＋キーボード＋マウス・トラックボール
CZ-623C-TN(チタンブラック) 標準価格498,000円(税別)

EXPERT II
本体＋キーボード＋マウス・トラックボール
CZ-603C-BK(ブラック)・-GY(グレー) 標準価格338,000円(税別)
HDタイプ CZ-613C-BK(ブラック) 標準価格448,000円(税別)

PRO II
本体＋キーボード＋マウス
CZ-653C-BK(ブラック)・-GY(グレー) 標準価格285,000円(税別)
HDタイプ CZ-663C-BK(ブラック)・-GY(グレー) 標準価格395,000円(税別)

充実のディスプレイラインアップ
※印の商品は在庫僅少です。

15型カラーディスプレイテレビ(ドットピッチ0.39mm) CZ-602D-BK(ブラック)・-GY(グレー)※
標準価格 99,800円(チルトスタンド同梱・税別)
15型カラーディスプレイテレビ(ドットピッチ0.39mm) CZ-605D-BK(ブラック)・-GY(グレー)
標準価格115,000円(スピーカー2個/チルトスタンド同梱・税別)
15型カラーディスプレイテレビ(ドットピッチ0.31mm) CZ-613D-TN(チタンブラック)・-BK(ブラック)・-GY(グレー)
標準価格135,000円(スピーカー2個/チルトスタンド同梱・税別)
14型カラーディスプレイ(ドットピッチ0.31mm) CZ-603D-BK(ブラック)・-GY(グレー)
標準価格 84,800円(チルトスタンド同梱・税別)
14型カラーディスプレイ(ドットピッチ0.31mm) CZ-604D-BK(ブラック)・-GY(グレー)
標準価格 94,800円(スピーカー2個/チルトスタンド同梱・税別)
21型カラーディスプレイ(ドットピッチ0.52mm) CU-21HD-BK(ブラック)
標準価格148,000円(スピーカー2個同梱・税別)

X68000 自分流カードデザインコンペ 作品大募集

〈応募要領〉●応募方法/X68000で作成したポストカードサイズのデザインカードを送って下さい。(ソフトは自由)●作品分類/部門A:クリスマスカード、ニューイヤーカード 部門B:バレンタインカード、バースディカード 部門C:暑中見舞カード、サークル・趣味の会お知らせカード●賞/A・B・C各部門毎に優秀作品を選考、オリジナルカレンダーに掲載してプレゼントします。※優秀作品賞:掲載作品応募者に、カレンダー及びオリジナル表彰楯を進呈。※参加賞:応募者全員に、カレンダーを進呈。(応募作品に関わる諸権利は主催者に帰属するものとして作品の返却はいたしません)
●応募期間/1990年10月1日～1991年2月28日(消印有効)

詳細はX68000販売店店頭で、チラシ・ポスターをご覧下さい。

本広告に関するご意見をお寄せください。下記大阪本社宣伝部「☆さこう★係」まで

●お問い合わせは…
シャープ株式会社
シャープ㈱電子機器事業本部システム機器営業部
〒545 大阪市阿倍野区長池町22番22号☎(06)621-1221(大代表)
電子機器事業本部液晶映像システム事業部第2商品企画部
〒162 東京都新宿区市谷八幡町8番地☎(03)260-1161(大代表)



By Falcom

ダイナソア

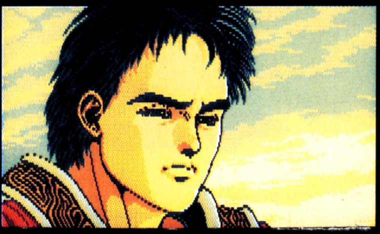




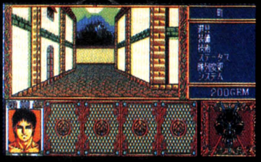








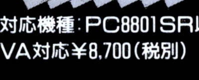




「ダイナソア」では、ファンタジーの世界を描いたRPGで、マップは3D(迷路)タイプを採用している。これはファルコムのゲームでは初めてのこと。ストーリーは、ファルコム、いや日本のRPGには珍しくシリアス。そして、ところどころ重かったり暗かったりする。これはキャラのセリフにもいえるんだけど、これまでの日本のRPGに慣れた身には、ちょっと衝撃的だ。 (LOGIN 11月2日号より)

12月21日発売!

5'2D 7枚組



■対応機種:PC8801SR以降
VA対応¥8,700(税別)

Falcom®
NIHON FALCOM INCORPORATION
〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4 ☎0425(27)6501



ORIGINAL VIDEO ANIME 「Ys-TOBA」

全国からの要望に応えて企画が進められたのがこのOVAイースです。

しかし、皆さんの要望が熱いだけに、アニメにするにあたり、いくつかの問題点がありました。一般のOVAの場合、もともとゼロから始まっていますので、作品を作る上では、制約なしに作品の質を高めることに没頭出来ます。しかし、イースのようにストーリーやキャラクターそのものの完成度が既にゲームとして高く、ゲームをプレイした人、一人一人が強い思い入れを持っていますので、ビデオ版だからといって勝手にオリジナルにしてしまう訳にはいきません。かといって、ゲームシナリオをベースに取るという方法にも問題がありました。ゲームシナリオはゲームを楽しむ為に構成されたシナリオであり、物語の中の謎や、その解明が効果的に行われるように考え抜かれたものです。ですから、プレイしながら物語を体験する場合は最良ですが、ドラマとして見る場合、説明不足やつじつまが合わない部分が出てきてしまうのです。

ゲームの世界の要素を壊さないでＯＶＡとしても良いものを作りたい。スタッフ一同、試行錯誤の連続でスタートしました。

その結果、考え出されたのが、現在進行しているOVAイースシリーズのスタイルです。ゲームでいう「イースI」の部分をじっくりと七巻で作ろうということに落ち着いた訳です。この形は長編一本で限定される作りとは違い、各巻にテーマを持たせ、特色分けが出

君の知らない「イース」がある。
OVAで感動トラッキング。



緊急報告「トバの章」11月21日発売!

KIVA-83 ¥4,500(税込)VHSのみ カラー HiFi

来るという利点を持っています。巻によってはオリジナル部分を効果的に発揮出来るものもありますし、また、ゲームに忠実な部分を残したい場合では、極力、ゲームユーザーに傾倒した作りを楽しむことが出来る訳です。

「序章」は正しくプロローグです。この話は非常に大切で、イースの世界感。アドルがこれから体験する冒険への予感。登場人物の説明など、この巻で入れるべきことが沢山ありました。これは、イースのアニメ化とは、どういう感じか。どういう物語であるかということを理解して頂きたいからです。説明過多にならないように最小限に抑えましたが、どちらかというとゲームユーザーに傾倒した形でスタートしました。

「ハダルの章」は、主人公アドルの移動を中心に、ゲームイベントをクリアする感覚で進行する物語に作られてあります。これは、OVAとしては画期的な試みです。アニメ化の場合、とかくオリジナルに走り、素晴らしいアクションが控えていてもドラマ性を打ち出す方向に変更されてしまうのですが、ラストのニグティルガーとの死闘に向けて、一直線に行動するアドルは、正にゲームフィールドを駆け回るアドルそのものです。

OVAイースにはドラマ部分もゲーム感覚部分も両方生きているのです。

もちろん、続けて見た場合の有機的なつながりもバッチリです。どこから見てもかまいません。さあ、あなたも自分の好きなイースの書（ビデオ）を捜す旅に出てみて下さい。

誰も知らなかった「イース」がある。OVAで死闘リフレイン。





発売が遅くなり本当にゴメンなさい…。そのかわり、OVAイース「トバの章」はとにかくスゴイ！ここまできてしまうとゲームが先か、アニメが先か、もう誰にもわからない。

「序章」、「ハダルの章」と、ゲーム世界をそれとなくアニメ世界に還元、融合させていた作業も終わり、遂に神谷監督の魔道師のようなもくろみが爆発した。

物語は占い師サラを狙う二人組の魔法使いダレス&ジェノクレスの行動と、それに伴うアドルの挫折、復活を追った人間ドラマだ。

もちろん今回も、アドルvsジェノクレスという「剣」対「魔法」の血わき肉おどるアニメーションならではのアクションシーンが用意されている。

声優陣も超豪華！アドル役の草尾毅はじめ、フィーナに高山みなみ。さらに、遂に出るもう一人の女神レアに本多智恵子。そして今回の悲しみのヒロイン、占い師サラに土井美加。ミネアの自衛団スラフに速見奨。紹介を始めたらキリがない。中でも一押しは「序章」でちょっと顔を見せてくれた盗賊のゴーハンだ。

声はもちろん、バート・レイノルズなどでお馴染みの渋目ナンバーワン田中信夫。アフレコの最中、思わず田中さん本人が“かっこいいネ”ともらしてしまうほど、本当にカッコイイから必見だ。

ゲームでは隠れていた部分もいろいろあって、あーそうか、そうなっていたのか…と、感心してしまうこともしばしば。

オリジナルの要素を取り入れた解釈は、ゲームストーリーを知っている人には思わずニンマリとしてしまう連続だ。

もともと、全七巻でゲームであるところのイースⅠの世界をジックリ見てみようというのがこのビデオ。しかも各話が独立した作りになっているから、このシリーズはつづけて見れば大河ドラマだが、見たいところからチョイスしてもかまわない。OVAにちょっとうるさいキミは「トバの章」から逆に見ていくのも面白い。とくに「トバの章」では占い師サラを取り巻く人間関係がクローズアップされていて、これ一作を見ただけでも、ドラマとしての見ごたえ十分。

また、今回の「トバの章」にはビデオの巻末に3/26にやったJ.D.K.バンドのライブとミス・リリアグランプリの様子が入っているおまけ付きだ！

FALCOM FESTIVAL '90 in Winter

入場無料

発売前の「トバの章」を含めたオリジナル特別編集16㎜映画上映。J.D.K.バンドライブ、杉本理恵ミニコンサート、イントロクイズなど。その名のとおりファルコム・フェスだ。入場者全員に「イース・キャラクター特製ポスター」をプレゼント。

■東　京：11/3(土) 天風会館大ホール
■大　阪：11/18(日) エルシアター
■名古屋：11/24(土) 港湾会館
※各会場とも16:00開場。

「プレプリマ」

／キングレコード
KICA-1018 ¥3,000(税込)

OVAイースの音楽監督として参加している藤澤氏が11月5日にファルコムのベストセレクションをあの美しい旋律でリリース。



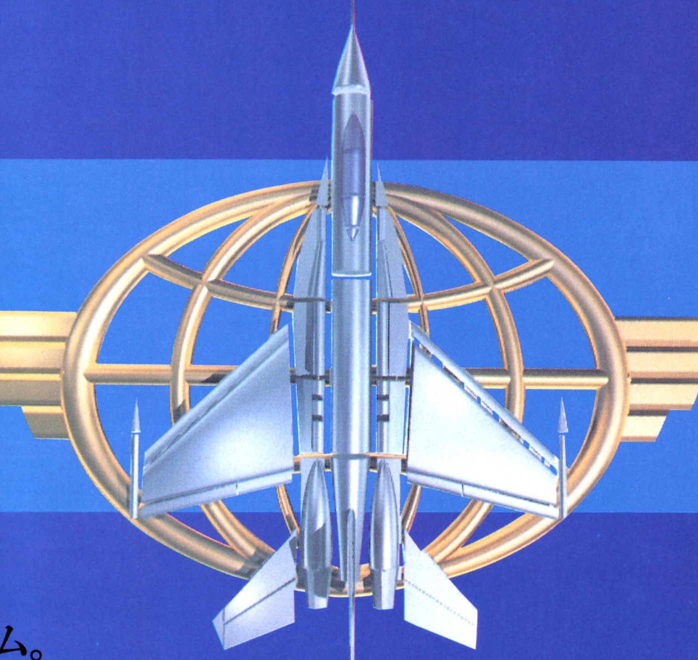


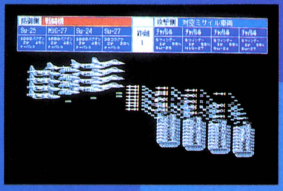
ラプラスの魔は恐ろしい・・・
X68000版
近日発売!!
Humming Bird Soft
Copyright 1990
1920年代アメリカ東部の幽霊屋敷
を舞台にした本格ホラーRPG
ラプラスの魔
ゴーストハンターシリーズ#1 ラプラスの魔
原作 安田 均
音楽 小坂 明子
ファンタジーRPGのロングセラー
ロードス島戦記
灰色の魔女
原作/安田 均・水野 良
オリジナルキャラクターデザイン
/出渕 裕
■PC-9801VM/UV
■PC-8801VA
■MSX2/MSX2+
標準価格9,800円
パズルやタクティカルゲームのお楽しみパック
ロードス島戦記
福神漬
ふく じん づけ
■PC-9801VM/UV
■PC-286/386
■MSX2/MSX2+
標準価格3,800円
©Kadokawa shoten/H.YASUDA & Group SNE
MSX マークはアスキーの商標です。
ユーザーズテレホン ☎大阪06(315)8255
平日の午後1時半から6時の間は、お問い合わせに直接お答えします
その他の時間と土・日・祝日はまるまる24時間録音できるテープサービスです
◆標準価格に消費税は含まれておりません。お買上げの際に別途消費税をお支払い下さい。
◆通信販売ご希望の方は、住所・氏名・電話番号・商品名・機種名・メディアを明記の上、現金書留または郵便振替(大阪8-303340)にてお申し込み下さい。 送料は無料ですが、標準価格に消費税の3%を加えた金額をお送り下さい。
Humming Bird Soft™
株式会社エム・エー・シー ハミングバードソフト
〒530 大阪市北区曽根崎2丁目2番15号

Strategic Confrontation

シミュレーション最前線。
システムソフト

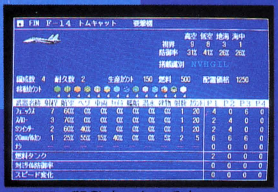
大戦略III '90 NINETY











※画面は開発中のものです。

栄光のエンブレム。

シミュレーションゲームの尖端を走ってきた、大戦略シリーズ開発ノウハウのすべてをここに結集。コンピュータがより詳しい戦況を把握し、判断する戦略思考ルーチンの導入。オペレーションシステムの改良による進行スピードの大幅アップ。複雑な操作体系を一本化したシンプルなコマンド操作。大戦略IIIの優れた特長を受け継ぎながら、より速く、より強く、そして使いやすくなった'90。この戦いに勝利して、栄光のエンブレムをその手で掴め。

Speedy

MS-DOSベースへの移行により、処理速度が大幅にアップ。さらにデータの全面的な見直し、ディスクアクセスの軽減などによって高速で快適なプレイが可能になりました。

Strong

シリーズ初の戦略アルゴリズムによって、コンピュータが戦場の全容を的確に判断。自部隊の種類、戦況に応じた戦術で、今まで以上に手応えのあるプレイが楽しめます。

Friendly

基本レイアウトの変更とメニューなどの改良により、画面情報が見やすくなりました。また、部隊への命令を作戦命令に一本化し、複雑な操作を大幅に軽減しました。

Great

すべての部隊が一斉に行動するリアルタイムオペレーションをはじめ、マルチスタック、ブラインドモードなど、大戦略IIIの斬新なゲームシステムを受け継いでいます。

■PC-9801E/F/M/VF/VM/VX/RA/RX/RS
PC-9801UV/UX/LV/CV/ES/EX/N
PC-98DO
■5"-2HD,3.5"-2HD(各3枚組)
●大戦略III '90では別売のNEC製MS-DOSシステム(Ver2.11、Ver3.10、またはVer3.30/A/B/C)が必要です。
●本製品には、マップエディタは付属しておりません。

●640KB以上のRAMが必要です。
●2ドライブ必要です。
●PC-9801/Uでは使用できません。
●PC-9801E/F/VFでは外付の1MBタイプのディスクユニットが必要です。
●PC-9801Eでは漢字ROMボードが必要です。
●専用高解像度(640×400ドット)カラーディスプレイをお使いください。

●マウス(バス、シリアル)が使用できます。
●本製品はハードディスクには対応していません。
※MS-DOSは米国Microsoft社の商標です。

価格 9,800円

新発売

より速く、より強く、そして使いやすく。君の大戦略IIIを、'90年型にパワーアップ。

大戦略III パワーアップキット

新発売

■5"-2HD,3.5"-2HD(各2枚組)
●大戦略IIIパワーアップキットは同一メディアの「大戦略III」が必要です。
●本製品には、マップエディタは付属しておりません。
●大戦略IIIパワーアップキットでは別売のNEC製MS-DOSシステム(Ver2.11、Ver3.10、またはVer3.30/A/B/C)が必要です。

価格 5,000円

発売日等の最新情報を下記のとおりテレフォンサービスにてご案内いたしております。どうぞお気軽にご利用ください。

新製品の発売日および内容のご案内は……
テレフォンサービス専用電話 東京:03-326-8710
福岡:092-752-2602

商品のお申し込みおよび発売日に関するお問い合わせは…
営業部専用電話 092-752-5262
土曜日、日曜日、祝祭日は営業いたしておりません。

商品に関する技術的なお問い合わせは……
ユーザーサポート専用電話 092-752-5278
月～金 9:00～12:00 13:00～17:00(祝祭日を除く)

魔性の美学。

魔力が支配する世界で行われる、荒れ狂うモンスターたちの抗争。
相手の血を吸うごとにその力は強大になり、その姿はさらに雄々しく、猛々しく変貌する。
妖しいまでの美しさとドラマティックな展開で、大いなる進化を遂げた
ファンタジーウォーゲーム「マスターオブモンスターズII」。
魔性の美学が、君を虜にする。



ファンタジー・ウォーゲーム〈マスターオブモンスターズII〉

Master of Monsters II



※画面は開発中のものです。

■PC-9801VF/VM/VX/RA/RX/RS
PC-9801UV/UX/LV/CV/ES/EX
PC-98DO
■5"-2HD,3.5"-2HD(各2枚組)
●アナログRGB対応専用高解像度カラーディスプレイ(640×400ドット)をお使いください。(デジタルRGBには対応しておりません)
●NEC製MS-DOSシステム(Ver2.11,Ver3.10,またはVer3.30/A/B/C)が必要です。
●マウス(バス・シリアル)が必要です。
●640KB以上のRAMが必要です。

●2ドライブ必要です。
●PC-9801/E/F/M/Uでは使用できません。
●PC-9801VFでは外付の1MBタイプのディスクユニットが必要です。
●PC-9801VF/VM2では16色グラフィックボード(PC-9801-24)が必要です。
●本製品はハードディスクには対応していません。
※MS-DOSは、米国Microsoft社の商標です。

価格8,800円

近日発売

■広告の商品は、全国のパソコンショップでお求めになれます。
■通信販売をご希望の場合は、現金書留、郵便為替、または郵便振替(福岡3-37311)で、商品名、機種、メディア名、および連絡先の電話番号を明記の上、送料を添えて弊社までお申し込みください。表示価格に消費税は含まれておりませんので、価格の3%の消費税も併せてお願いいたします。送料は消費税込みで一律400円です。(送料のみ切手でも可)
■お申し込みから商品がお手許に届くまで、通常、2〜3週間ほどかかります。
■商品に欠陥がある場合を除いて、お届けした商品の返品はご容赦願います。

※製品の仕様は、機能・性能の改善のため予告なしに変更することがあります。
※表示価格に消費税は含まれておりません。

SystemSoft 株式会社 システムソフト
〒810 福岡市中央区天神3丁目10-30

System Soft X68000series Line up

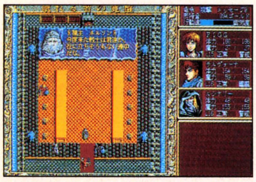
いきなりエキサイティング・ワールド。システムソフトが、X68000を面白くする。





そこは、剣と魔法の世界。それは、愛と勇気の物語。

神秘的な中世ファンタジーの世界を舞台にした正統派ロールプレイングゲーム――ブルトン・レイ。そこは、人間と妖精たちが、まだ対話を忘れていない頃のロマンス・ワールド。この世界であなたは、ひとりの英雄に姿を変え、幾多の冒険を繰り広げる。あらゆる困難も、愛と勇気で、豊富な剣やアイテムで、そして時には魔法の力をかりて、きっと乗り越えてゆけるだろう。小気味よいテンポで進む複数の短編シナリオを収録。しかもPC-98シリーズとデータの互換も可能。レベルアップした主人公やアイテムをX68000のシナリオに引き継ぐこともできる。はるかな時空を超えて、誇り高き戦士の物語が、いまふたたび始まる。





※画面は開発中のものです。

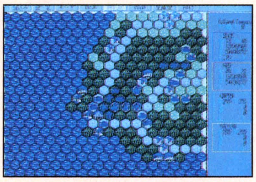
■5″-2HD（3枚組）
●アナログRGB（31KHz対応）ディスプレイをお使いください。

価格 8,800円

11月発売予定

戦略は、いま新たなる次元へ。

つねに未知なる戦略シーンを追い求める勇者たちへ、新たな興奮と感動を贈ろう。ストラテジック・シミュレーションの頂点に立つ不朽の名作「大戦略シリーズ」の新作が、ついにX68000に登場。「キャンペーン版大戦略II」――通常のマップモードに加え、戦闘経験をへて熟練度の上がったユニットをそのまま引き継いで次のステージに進み、8ステージの連続制覇に挑む〈キャンペーンモード〉を導入。都市に、孤島に、そして平原に展開する熾烈な戦いの舞台を、じっくり楽しむことができる。ウインドウメニュー、マウス対応など操作性も一段とアップ。いまX68000の広大なフィールドで、戦略は確かな進化を迎えるだろう。



※画面は開発中のものです。

■5″-2HD（2枚組）
●アナログRGB（31KHz対応）ディスプレイをお使いください。

価格 9,800円

開発中

発売日等の最新情報を下記のとおりテレフォンサービスにてご案内いたしております。どうぞお気軽にご利用ください。

新製品の発売日および内容のご案内は…
テレフォンサービス専用電話 東京：03-326-8710
福岡：092-752-2602

商品のお申し込みおよび発売日に関するお問い合わせは…
営業部専用電話 092-752-5262
土曜日、日曜日、祝祭日は営業いたしておりません。

商品に関する技術的なお問い合わせは…
ユーザーサポート専用電話 092-752-5278
月～金 9:00～12:00 13:00～17:00（祝祭日を除く）

BRETONNE·LAIS

コンプティーク ブルトン・レイ
シナリオコンテスト入賞作品

Vol.2

ブルトン・レイ シナリオ集

世にも新奇な物語。



**コンプティーク"ブルトン・レイ
シナリオコンテスト"より
商品化決定!**

シナリオエディタによって、誰でも自分だけの世界を創造できる本格派ロールプレイングゲーム「ブルトン・レイ」。珠玉の短編を集めたシナリオ集に続き、コンプティーク誌上で行われた"ブルトン・レイ シナリオコンテスト"の応募作から、特に優れた作品、ユニークな物語を選りすぐった第2集の登場です。ユーザーの手による誰も知らない、誰も見たことのない新奇な世界で、自由にイマジネーションを遊ばせてください。

〈11月16日発売予定〉

■PC-9801E/F/M/VF/VM/VX/RA/RX/RS
PC-9801UV/UX/LV/CV/ES/EX/N
PC-98DO

■5"-2HD, 3.5"-2HD(各2枚組)

●別売の「ブルトン・レイ」が必要です。

●2ドライブ必要です。

※本製品はハードディスクには対応していません。

価格4,800円

■広告の商品は、全国のパソコンショップでお求めになれます。
■通信販売をご希望の場合は、現金書留、郵便為替、または郵便振替(福岡3-37311)で、商品名、機種、メディア名、および連絡先の電話番号を明記の上、送料を添えて弊社までお申し込みください。表示価格に消費税は含まれておりませんので、価格の3%の消費税も併せてお願いいたします。送料は消費税込みで一律400円です。(送料のみ切手でも可)
■お申し込みから商品がお手許に届くまで、通常、2~3週間ほどかかります。
■商品に欠陥がある場合を除いて、お届けした商品の返品はご容赦願います。

※製品の仕様は、機能・性能の改善のため将来予告なしに変更することがあります。
※表示価格に消費税は含まれておりません。

SystemSoft 株式会社 システムソフト
〒810 福岡市中央区天神3丁目10-30



発売日等の最新情報を下記のとおりテレフォンサービスにてご案内いたしております。どうぞお気軽にご利用ください。

新製品の発売日および内容のご案内は……
テレフォンサービス専用電話　東京：03-326-8710
福岡：092-752-2602

商品のお申し込みおよび発売日に関するお問い合わせは…
営業部専用電話　092-752-5262
土曜日、日曜日、祝祭日は営業いたしておりません。

商品に関する技術的なお問い合わせは……
ユーザーサポート専用電話　092-752-5278
月～金　9:00～12:00 13:00～17:00(祝祭日を除く)

◎総合カタログをご希望の方は請求券をはがきに貼り、住所・氏名・年齢・電話番号・使用機種名を明記の上、弊社宛にご送付ください。

Strategic Confrontation

シミュレーション最前線。
システムソフト

BLITZKRIEG

ブリッツクリーク 東部戦線 1941～45

ブリッツクリーク　東部戦線1941～45は第二次欧州大戦の独ソ戦をテーマにした歴史シミュレーションゲームだ。
プレイヤーは戦車部隊を指揮するドイツ機甲師団長として敵地へ向かい、
III号J型やIV号H型などの戦車部隊を指揮しつつ制限時間内に勝利目標を確保する。
バルバロッサ電撃作戦やスターリングラード攻防戦、クルスク戦車戦などの有名な戦場を転戦し、
機甲師団長として経験を積めばパンサーG型、タイガーIなどの新型車両が補充され、自軍の装備が強化される。
思わぬ敵の増援部隊や攻撃、また友軍の増援やスツーカの支援、さらには冬将軍による打撃など
戦況は刻一刻と変化し予断を許さない。ドラマ性たっぷりのシナリオがプレイヤーをきっと
第二次大戦の雰囲気に引き込むに違いない。

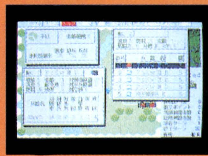
12月発売予定



解説画面
1941年から45年までの東部戦線をテーマに、史実に沿った有名な作戦の一場面をシナリオにしたゲームです。プレイヤーは機甲師団長として指令を与えられ、その任務を達成していきます。



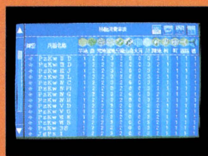
編成画面
与えられた機甲師団を戦況に応じて最大64部隊まで自由に編成できます。また、シナリオをクリアした部隊を再編成したり、受け取った補充部隊を新たに部隊へ組み込むことができます。



ゲーム画面
100種類以上のドイツ、ソビエト軍兵器を詳細なデータ類でリアルに表現。またアナログ専用のグラフィックにより地形や兵器シルエットが美しく表現され、さらにマップ上のヘックスライン表示をON/OFFで切り替えることが可能。



リアルファイト
戦車・砲兵・歩兵の兵科特性や、混成部隊により戦闘力を向上させる複合効果を表現。さらに航空機をポイント制にし、地上戦闘を主体とした戦闘を再現した第二次大戦を特徴づける新しい戦闘システム。



チャート類
登場兵器全ての兵器データの詳細や各地形の移動消費率や防御率、敵兵器との性能比較など、戦況に応じたあらゆる必要な情報をいつでも表示できるチャート類。

■PC-9801VF/VM/VX/RA/RX/RS
PC-9801UV/UX/LV/CV/ES/EX/N
PC-98DO
■5"-2HD、3.5"-2HD（各2枚組）
●アナログRGB対応専用高解像度カラーディスプレイ（640×400ドット）をお使いください。（デジタルRGBには対応しておりません。）
●NEC製MS-DOSシステム（Ver2.11、Ver3.10、またはVer3.30/A/B/C）が必要です。
●マウス（バス、シリアル）が必要です。
●640KB以上のRAMが必要です。
●2ドライブ必要です。
●PC-9801/E/F/M/Uでは使用できません。
●PC-9801VFでは外付の1MBタイプのディスクユニットが必要です。
●PC-9801VF/VM2では、16色グラフィックボード（PC-9801-24）が必要です。
●本製品はハードディスクでは使用できません。
※MS-DOSは米国Microsoft社の商標です。

価格　9,800円

■広告の商品は、全国のパソコンショップでお求めになれます。
■通信販売をご希望の場合は、現金書留、郵便為替、または郵便振替（福岡3-37311）で、商品名、機種、メディア名、および連絡先の電話番号を明記の上、送料を添えて弊社までお申し込みください。表示価格に消費税は含まれておりませんので、価格の3%の消費税も併せてお願いいたします。送料は消費税込みで一律400円です。（送料のみ切手でも可）
■お申し込みから商品がお手許に届くまで、通常、2～3週間ほどかかります。
■商品に欠陥がある場合を除いて、お届けした商品の返品はご容赦願います。
※製品の仕様は、機能・性能の改善のため将来予告なしに変更することがあります。
※表示価格に消費税は含まれておりません。

SystemSoft
株式会社 システムソフト
〒810 福岡市中央区天神3丁目10-30

総合カタログVol.6請求券
コンプティーク12月号
有効期限：1990年12月末


RIGHT STUFF
ALSHARK
虚空に奔る創星のきらめきに
プロデュース／飯島 健男
ゲームデザイン・シナリオ／飯 淳
キャラクターデザイン・原画／木村 明宏
プログラミング／田名網 正
サウンド／菅井 健司
ゲームデザイン・サブ／佐藤 淳
グラフィック／星野 宇喜子
前島 弘史
富田 記史
原田 誠一
赤石 龍彌


驚異のスタッフ集結！噂のライトスタッフ、遂にその全貌を表す!!
時が動いた———。
その、空間さえ存在しない世界を。それは、同時に次元の誕生を告げる。世界に生じた歪みが存在となり、無限の力を生み出した瞬間であった。
もしも、神というものが存在するならば、運命は、信頼の絆のみに結ばれし救世主達をこの世に引き合わせ、何を為さんとするのか。
メッセンジャー“アルシャーク”の到来と共に明かされていく、ゾリアス帝国の陰謀とその裏に隠された衝撃的な真実!! 創始ウェー・ドゥムナの遺志とは?! そして、秘力とは?! 今、この瞬間に、全宇宙の存亡を賭けた闘いが、辺境の小宇宙であるウィスペラードを舞台として始まろうとしている。
メッセージ
遥かなる銀河の声を聞く
アルシャーク
PC9801シリーズ(VM, UV以降)
12月発売予定
¥9,800(税別)
●5"2HD, 3.5"2HD(各5枚組) ●要640KB ●サウンドボード対応
●ジョイスティック対応 ●要400ラインCRT(アナログRGB端子つき)
●16色専用
株式会社 ライトスタッフ
企画本部 〒161 東京都新宿区下落合1-6-8-202 TEL.(03)360-5708
ユーザーテレフォン：(03)5389-0016(ライトスタッフの最新情報をお知らせしています。)
全国パソコンショップ・デパートでお求め下さい。お近くに取扱店がない場合は、住所・氏名・電話番号・商品名と機種名を明記し、消費税を加算の上、当社宛に現金書留にてお申し込み下さい。
©1990 ライトスタッフ ©1990 パンドラボックス


RIGHT STUFF
株式会社 ライト・スタッフ
なれるか賞金王。
賞金・副賞総額
1,500万円
JAPAN
GAME SOFT
CONTEST
募集中！

第1回日本ゲームソフトコンテスト

あのスーパーヒット作品、『ラストハルマゲドン』、『BURAI』、『エメラルドドラゴン』などで次々とゲームソフト界の伝説を創り出してきた飯島健男とそのスタッフたち。彼らが結集して設立したライトスタッフが、日本初の本格的なゲームソフトコンテストの募集を開始。大きな話題を集めている。若い才能たちよ。いままでにない新しいコンセプトとチカラで、これからのゲームソフト界を塗りかえてみないか。賞金総額1,500万円。最終締切1991年1月16日。作品続々到着中。

グランプリ賞金は500万円

賞　金　・　副　賞

■**グランプリ**(全ジャンルを対象)　**大賞**1本…500万円
■**ゲーム大賞**(プログラム部門)
大賞1本…100万円　**入賞**10本…25万円　**佳作**20本…5万円
■**シナリオ大賞**(シナリオ部門)
大賞1本…50万円　**入賞**5本…10万円　**佳作**10本…3万円
■**グラフィック大賞**(グラフィック部門)
大賞1本…10万円　**入賞**5本…3万円　**佳作**10本…1万円
■**審査員賞**(全ジャンルを対象)　**入賞**1本…50万円
■**メーカー賞**(プログラム部門)　**入賞**(タイアップメーカー)…各社50万円
＊入賞作品はライトスタッフより発売され、当社規定のロイヤリティが受賞者に与えられます。

同時募集／ミス・ソフトクィーン

■**グランプリ**1名…100万円　**準グランプリ**3名…10万円
＊ミス・ソフトクィーンには本ソフトコンテストのイメージガールとして今後1年間事務局主催の各種イベントに参加していただく他、主演のゲームソフトの制作やレコード歌手デビューなど、様々な展開を計画しています。
※多数のご応募、誠にありがとうございました。
10月31日をもって募集は締切とさせていただきました。
尚、ミス・ソフトクィーングランプリは、11月下旬に行われるイベントにて発表致します。
■**審査方法**
一次審査▶書類選考
最終審査▶イベント会場で審査・発表

同時募集／㈱ライト・スタッフコーポレート・イメージマーク

どなたでも応募できます。
紙に描いたもの、フロッピィディスク、出力したものなど問いません。
使用色は自由。
■郵便番号、住所、氏名、年令、職業(学校名)、電話番号を明記。
■**応募締切**／'91年1月16日(消印有効)
■**グランプリ**1名…50万円

応　募　要　項

年齢、性別、プロ・アマ、グループを問わず応募できます。
(主催・協賛名社の従業員とその家族は除く)
応募作品は返却しません。応募作品は未発表、オリジナルのもので、ジャンルは問いません。(アダルトは不可)二重投稿及び他人の作品の全部または一部を流用したものは不可。一人何作品でも応募可。(受賞作品は一人一作品)入賞作品の著作権は株ライトスタッフに帰属。

■**応募方法**

1プログラム部門
未発表のオリジナルプログラム。完成させたゲームを、ディスクで応募。タイトル、使用パソコンのメーカー・機種名、使用ツール、記録したメディアの種類とロード方法、実行方法、遊び方など詳しい説明書を同封。

2シナリオ部門
未発表のオリジナルゲームのシナリオ。ゲームシステムやストーリーなど、ゲームを構成する要素ができるだけ具体的に書かれたもの。400字詰原稿用紙50枚以上に相当するもの。(ワープロで作成)表紙にタイトル名と800字程度のシナリオの概略を同封。

3グラフィック部門
ゲームの世界をアートとして(ゲームキャラクター、背景美術など)表現したオリジナル作品。(既存キャラクターは一切不可)フロッピィディスクで応募。

■応募作品には必ず郵便番号、住所、氏名、年齢、職業(学校名)、電話番号を明記。(20歳未満の方は保護者自筆の住所、氏名、電話番号を明記した承諾書を同封)
■**応募締切**／'91年1月16日(消印有効)
＊各部門とも国内販売のコンピュータゲームマシン全機種が対象
■**審査員**(敬称略、順不同)
青島美幸(放送作家、タレント)　黒田幸弘(ゲームデザイナー)
ラッシャー木村(プロレスラー)　飯島健男(審査員長、ゲームデザイナー)他
■**協賛**／富士通㈱、松下電器産業㈱他

応　募　先

〒161 東京都新宿区下落合1-6-8-202 株ライトスタッフ内 日本ゲームソフトコンテスト事務局各係(ゲームソフト係、ミス・ソフトクィーン係、コーポレートイメージマーク係)まで郵送。
TEL 03(360)8717　Fax 03(362)1065
＊持ち込みは認めませんので必ず郵送で応募のこと。
＊選考課程での電話による問い合わせは一切できません。
＊入賞者には直接通知いたします。

ユーザーサポート☎03(5389)0016
(テレホンサービス／ライトスタッフの最新情報をお知らせしています。)


KONAMI
PARODIUS
パロディウスだ!™
―神話からお笑いへ―
© KONAMI 1990
※この画面は開発中のものです。
週刊テレホンサービス実施都市 【北海道地区】札幌011(241)4900 【東北地区】秋田0188(24)7000 【関東地区】東京03(262)9110 【北陸地区】新潟025(229)1141
【関西地区】大阪06(334)0399 【四国地区】松山0899(33)3399 【九州地区】福岡092(715)8200 大牟田0944(55)4444 志布志0994(72)0606 鹿屋0994(44)3977
ダイヤルは正確に!



笑って砕けよ。
あぁぁぁ〜っ、かくも恐ろしき世界よ。
二度と、私の知性を乱してくれるなとあれほど頼んだのに、
再びその滑稽な姿かたちを現したな。
しかも、ゲームセンターで我が物顔をしていた
そのまんまの容姿ではないか。
ここまでやってしまったのか、というパロディウス倫理委員会の
ささやきを縦横無尽に交わしながら、
ほぼ完全なる移植にむけ着々と進攻している。
X68だから、よけいにこわい。
もうプレイヤーは体当たりで砕けちるしかないのだろうか。
X68000シリーズ
コナミ株式会社
本社／〒101 東京都千代田区神田神保町3丁目25　大阪支店／〒561 大阪府豊中市庄内栄町4丁目23番18号　札幌営業所／〒060 札幌市中央区北1条西5丁目2番9号　福岡営業所／〒810 福岡市中央区天神2丁目8番30号

STARCRAFT
株式会社 スタークラフト
〒171 東京都豊島区雑司が谷3-22-3 ☎(03)988-2988

美しさに眼を奪われてはいけない、
心を許してはいけない。
ため息の中にさえ、
魔物が潜んでいる。

TUNNELS & TROLLS
ROLE-PLAYING GAME
Crusaders of Khazan

アドバイザー 安田 均氏
トンネルズ＆トロールズ
カザンの戦士たち

FM TOWNS版間もなく発売！

PC-9801シリーズ(Vシリーズ以降)
PC-8801シリーズ(SR以降)
X68000
X1・X1turboシリーズ
絶賛発売中。¥9,800(消費税別)

20年後、
スカンドール島、
ペンドラゴン……
いま再び、
新たな戦いの予感がする。

THE BIRTH OF HEROES PHANTASIE IV

ファンタジーⅣ
英雄の血脈

PC-8801シリーズ(SR以降)間もなく発売！

PC-9801シリーズ(Vシリーズ以降)
絶賛発売中 ¥9,800(消費税別)
オリジナルテレホンカードプレゼント

オリジナル・ビデオ・アニメーション・レーザーディスク全6巻



vol.1ジャケット原画より

©グループSNE/角川書店/角川メディア・オフィス/丸紅/東京放送

原作：安田均・水野良/キャラクター原案：出渕裕/キャラ・デザイン：結城信輝/総監督：永丘昭典
脚本・シリーズ構成：渡辺麻実/美術監督：金子英俊/制作協力：マッドハウス/製作：角川メディア・オフィス/丸紅/東京放送
出演：草尾毅、冬馬由美、榊原良子、神谷明、池田秀一、他

■Vol.1～5 2話収録60min ■Vol.6 3話収録 2枚組 90min/各巻￥9,200(税込) CAV/カラー/ステレオ・デジタルサウンド

●全巻：出渕裕描き下ろしジャケット

★Vol.1予約購入特典：出渕裕描き下ろしポスター(B2)

★全6巻一括予約購入特典：出渕裕・Lodoss Concept Book(フルカラー16p、LDジャケットサイズ)

Vol.1 11/21 ON SALE (第1、2話収録)

レーザーディスク〈全6巻〉発売スケジュール

●vol.1(VILF-1) '90.11.21●vol.2(VILF-2) '91.1.21●vol.3(VILF-3) '91.3.21● vol.4(VILF-4) '91.5.21●vol.5(VILF-5)'91.7.21●vol.6(VILF-6～7)'91.9.21

NOW ON SALE［オリジナル・サウンドトラック・アルバム］CD：VICL-51 ￥3,000(税込)

■CDシングル'91.1.21 ON SALE(予)［ロードス島戦記・挿入歌／草尾毅］CDS：VIDL-42 ￥930(税込)■アルバム'91.2.21 ON SALE(予)［オリジナル・サウンドトラック・アルバム第2弾］

下記のお店で「ロードス島戦記」レーザーディスクVol.1を御予約の方に先着順でさらにもう1枚オリジナルB2ポスターをプレゼント！

●旭川 MS国原2条店
丸井 旭川今井レコード部
●北見 天晶堂
●帯広 玉光堂
●札幌 玉光堂四丁目店
玉光堂オーロラタウン店
玉光堂ポールタウン店
MLキクヤ
サンピアザレコードショップロッキー
●小樽 玉光堂駅前店
●函館 玉光堂松風店
●釧路 MS国原釧路長崎屋店
●青森 成田本店
●弘前 新星堂
●八戸 新星堂
●盛岡 レコードクラブ
村定本店
●秋田 全音秋田
柏谷ヨーカドー
●山形 新星堂
●仙台 ヤンレイ
三立一番町
サイトー楽器
新星堂
アニメイト
DSサイトー
ギンセイ泉店
●古川 レコードショップセブン
●郡山 新星堂カルチェ5
●福島 ざらんど
●新潟 石丸電気
●長岡 島津レコード
●松本 ナカガワヨーカ堂
●高崎 新星堂
アニメイト
●伊勢崎 NNナカジマレコード
●宇都宮 新星堂オリオン
アニメイト
●小山 ヤンレイ
●水戸 新星堂
●土浦 新星堂ウィング
●熊谷 新星堂
加藤ラジオ
●大宮 ヤンレイ
ヤマギワ
アニメイト
●浦和 ラオックス
●春日部 新星堂ロビンソン
●志木 新星堂志木ららぽーと
●所沢 ウェイブディスクポート
●川越 山野楽器アトレマルヒロ
●松戸 ヤンレイ
●市川 ヤンレイ
●船橋 ウェイブディスクポート
アニメイト津田沼
●千葉 ラオックス
●千葉 すみや
山野楽器パルコ
アニメイト
●柏 新星堂カルチェ5
中村屋スカイプラザ
●東京 山野楽器本店
山野楽器東急東横店
山野楽器マイ・シティ店
山野楽器新宿小田急店
山野楽器池袋パルコ店
山野楽器吉祥寺サンロード店
山野楽器町田小田急店
山野楽器阪急大井町店
山野楽器八王子そごう店
山野楽器調布パルコ店
石丸電気本店
石丸電気2号店
石丸電気3号店
石丸電気ビデオセンター
新星堂池袋サンシャインアルパ
新星堂新宿店
新星堂新宿NSビル店
新星堂高円寺北口店
新星堂亀戸店
新星堂吉祥寺SC
新星堂西新井店
新星堂昭島店
新星堂府中西友店
●東京 新星堂府中ヨーカ堂店
新星堂立川ウィル
新星堂上野丸井店
新星堂北千住店
新星堂浅草店
新星堂大森店
新星堂ウィング高輪店
新星堂錦糸町丸井店
新星堂赤羽ダイエー店
帝都無線新宿店
帝都無線紀伊國屋店
帝都無線立川店
コタニ本店
コタニ蒲田店
ヤマギワソフトショップA館
ヤマギワソフトショップB館
ヤマギワ玉川店
ウェイブ池袋
アニメイト池袋店
アニメイト町田店
アニメイト吉祥寺店
アニメイト北千住店
鈴木楽器本店
鈴木楽器町田中央店
五番街東武10Fレコード売場
国立楽器府中
すみや玉川高島屋
ディスクポート光ヶ丘
●東京 ダイナミック・オーディオ新橋店
ダイナミック・オーディオ青山店
ムトウ本店
●甲府 新星堂
ウェイブディスクポート
●横浜 AVS音楽館地下街店
AVS音楽館シャル店
新星堂ジョイナス
新星堂ポルタ
山野楽器そごう
ハマヤ本店
帝都無線上大岡店
石丸電気上大岡
オデオン堂カミン店
アニメイト
●川崎 新星堂川崎店
新星堂アゼリア
新星堂溝ノ口店
帝都無線
●横須賀 ヤジマ本店
ヤジマ三笠店
●厚木 すみや駅前店
●茅ヶ崎 新星堂
●平塚 帝都無線
●小田原 新星堂
●静岡 すみや本店
●浜松 すみや佐鳴台
イケヤ
●浜松 ディスクポート西武浜松
名豊MS
●豊橋 ヤマト楽器精文館
名豊MS
新星堂
ヤマト駅ビル
●名古屋 ヤマギワメルサ
ヤンレイ
音楽堂栄地下店
音楽堂セントラルパーク店
新星堂星ヶ丘三越店
新星堂セントラルパーク店
新星堂栄店
玉音堂上飯田ダイエー店
ノムラムセン
太陽サウンドオン
共和商事松坂屋店
アビーロード大須
愛曲楽器本店
東洋アニメーション
●西尾 長谷川レコード
●一宮 新星堂
中川商店
●岡崎 井野屋
●豊田 新星堂豊田店
新星堂豊田タウン店
●豊川 新星堂
●半田 新星堂乙川
●犬山 新星堂
●瀬戸 新星堂
●四日市 白揚本店
シェトワ白揚
●岐阜 新星堂
電波堂金岐店
昭美堂本店
●多治見 新星堂
●富山 フクロヤ西武店
新星堂
●高岡 開進堂
●金沢 山蓄香林坊109店
山蓄L1
●福井 松木屋本店
WAVE D.P福井
●大垣 新星堂
●大津 ウェイブディスクポート
●草津 ウェイブディスクポート
●彦根 新星堂
●京都 JEUGIA四条店
JEUGIA河原町店
アニメイト京都
ビーバー京極
●大阪 ミヤコ心斎橋
梅田紀伊國屋書店レコード部
新星堂難波シティ
アニメポリスペロ
●大阪 JEUGIA梅田阪神百貨店
アニメイト阿倍野ベルタ
アニメイト京橋
ニノミヤ日本橋本店
ニノミヤアビオン難波
大月楽器本店
阪急インクス
アベノ近鉄
コミックハウス・コミカ
上新電機ディスクピア日本橋店
上新電機日本橋一ばん館ディスクピア
上新電機ディスクピア梅田店
上新電機ディスクピア阪急三番街店
ワルツ堂日本橋店
●尼崎 ウェイブ塚口
●藤井寺 上新電機ふじいでら店ディスクピア
●東大阪 アニメイト布施
●高槻 エリート
アニメイト高槻
●枚方 ワルツ堂樟葉モール
●堺 新星堂
レスポック堺
●岸和田 ヤングレコード本店
●和歌山 イワキ楽音館
音楽文化堂市駅店
●奈良 大月楽器
啓林堂
アニメイト奈良
●奈良 上新電機奈良一ばん館ディスクピア
●豊中 交声堂千里店
交声堂駅前店
●伊丹 星電社
●神戸 星電社三宮本店
アニメイトジュンク
パレックス三宮
上新電機さんのみや一ばん館ディスクピア
●明石 星電社
●姫路 星電社
姫路レコード本店
アニメイトシンコー
ニノミヤ姫路
●高松 タマル本店
エルタマル
ZELE BY タマル
●松山 明屋書店本店
●高知 川村時計本店
細川レコード
MSミヤジ帯屋町
●徳島 AVスポットフジ沖浜
●今治 四国電業本町
●広島 ダイイチ本店
紀伊國屋書店レコード部
アニメージュ
コミコミスタジオ
新星堂
●三原 フクハラ
●松江 スインク駅前
●呉 音響堂ジャスコ店
●岡山 アシーネ岡山店
●福山 中国ヤンレイ
●倉敷 インディスク
●徳山 スズヤ
●下関 ホッタ楽器
●北九州 前田楽器
デオニー
松田楽器
●福岡 新星堂
山野楽器イムズ店
ベスト電器本店
●熊本 帝都無線紀伊國屋レコード売場
松藤産業
●久留米 リズムレコード
●佐世保 川下本店
平和堂
●佐賀 サウスホーム久米
●長崎 ダイイチ浜電気
●大分 リズムレコード
エトウ南海堂
●宮崎 西村本店
●鹿児島 十字屋
文化楽器都通り店

41円
150-□□
東京都渋谷区神宮前4-26-18
ビクター音楽産業(株)
営業2グループ
「ロードス島戦記」係

●希望商品名
Ⓐ又はⒷ又はⒸ
●住所、郵便番号
●TEL
●氏名、年令、印
●生年月日、職業
●18才未満の方は保護者名、捺印をお願いします。

近くにショップのない方はこの方法で

●対象商品：ⒶLD「ロードス島戦記」Vol.1のみ購入［価格￥9,200］ⒷLD「ロードス島戦記」全6巻一括予約購入［全6巻 ￥55,200一括払い］ⒸLD「ロードス島戦記」全6巻一括予約購入［各巻分割(6回)払い］ ●申し込み方法：官製ハガキに図のように必要事項を記入の上投函して下さい。●予約特典(11月20日までにお申込みの方) Ⓐをお申込みの方：出渕裕描き下ろしB2ポスター Ⓑ又はⒸをお申込みの方：Ⓐの特典＋出渕裕・Lodoss Concept Book
※万一不良品の場合は内容を添えてご返送下さい。確認の上交換致します。
※問い合せ：03-746-5688

	代金お支払い方法	商品お渡し方法(送料サービス)	特典お渡し方法
Ⓐ	商品到着時に代引にて	Vol.1 発売日以降郵送	商品と共に郵送
Ⓑ	代金お振込用紙をお送りします	入金確認後各巻発売日以降それぞれ郵送	Vol.1 商品と共に郵送
Ⓒ	各巻到着時にそれぞれ代引にて	各巻発売日以降それぞれ郵送	Vol.1 商品と共にポスター、Vol.6 商品と共にBookを郵送

「ロードス島戦記」LD化記念 **オリジナル・テレカ・プレゼント**
LD vol.1、vol.2どちらかお買い上げの方の中から毎月抽選で合計500名様に出渕裕描き下ろしテレカをプレゼント！（詳しくは商品封入の応募ハガキをご覧下さい。）

発売：ビクター音楽産業(株)/販売：日本エイ・ブイ・シー(株)
〈問い合せ〉ビクター音楽産業(株) 映像部 03-746-5630

S.S.T. BAND vs ZUNTATA LIVE VIDEO & CD

ゲームミュージックフェスティバル'90



ゲームミュージックの最高峰S.S.T. BANDとZUNTATAが夢の競演。この白熱のライヴステージングを「GAME MUSIC FESTIVAL'90」としてビデオ化。人気の高い楽曲をチョイスし、S.S.T. BAND、ZUNTATAそれぞれ30分ずつのハイライトシーンを収録しています。また、コンサートが長く、「GAME MUSIC FESTIVAL'90」に収録できなかったS.S.T. BANDの代表曲を中心にした「S.S.T. BAND LIVE」も合わせてビデオ化発売。最高の音楽に加え、ゲーム画面やパソコンCGのカットをインサートした、ハイパービデオ。

- ●初お目見えとなったタイトー・ZUNTATAは13人編成のメンバーが楽曲毎に入れ替わる厚みのあるステージを展開。ボーカルが入ったり、ティンパニー、サックス、トランペット、さらには三味線が飛び出した大迫力のライブ収録！
- ●セガ・S.S.T. BANDは「ハイパードライブ」からの新曲そして、未発表アレンジやニューリミックスを演奏。アルバムでは聴けないライブならではの楽曲満載！
- ●「S.S.T. BAND LIVE」には、「GAME MUSIC FESTIVAL '90」に収録されていないナンバーをメインに収録。両方揃えばコレクションも完璧。



VIDEO

S.S.T. BANDとZUNTATA両バンドのライブ収録!!

GAME MUSIC FESTIVAL'90

ゲームミュージックフェスティバル

11・21 ON SALE

PCVP-10406　カラーHiFiステレオ60分　VHSのみ￥5,800(税込)

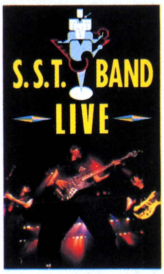
〈収録曲〉(予定)

ZUNTATA

Introduction	—A.D.1993—
黒船	—OLGA BREEZE—
Project	—URBAN TRAIL—
淘汰	—Ja Fräw—
発展	—CAPTAIN NEO—
平和	—FREE THE LOVE—
滅亡	—CHAOS—
革命	—DADDY MULK—

S.S.T. BAND

AFTER BURNER MEDLEY(AFTER BURNER)
SWORD OF VERMILION(VREMILION)
MAGICAL SOUND SHOWER(OUT RUN)
AIR BATTLE(G-LOC)
SPRINTER(SUPER HANG ON)
AFTER BURNER(AFTER BURNER)
新たなる旅へ(PHANTASY STAR III)



ファン待望のS.S.T. BANDライブビデオ登場！

S.S.T. BAND LIVE

11・21 ON SALE

PCVP-10405　カラーHiFiステレオ45分　VHSのみ￥4,800(税込)

〈収録曲〉

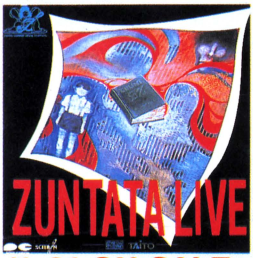
AFTER BURNER MEDLEY(AFTER BURNER)
GALAXY FORCE MEDLEY(GALAXY FORCE)
MAGICAL SOUND SHOWER(OUT RUN)
LAST WAVE(OUT RUN)
BURNING POINT(THUNDER BLADE)
AFTER BURNER(AFTER BURNER)
POWER DRIFT MEDLEY(POWER DRIFT)

ライブの感動をもう一度

CD S.S.T. BAND LIVE —G.S.M. SEGA—

NOW ON SALE

CD:PCCB-00042(CDのみ発売)　￥2,500(税込)



11・21 ON SALE

ZUNTATA初のライブを完全収録!!

ZUNTATA LIVE

—G.S.M. TAITO—

CD:PCCB-00045(CDのみ発売)　￥2,500(税込)
予約特典:ZUNTATA LIVE B2ポスター

〈収録曲〉

Introduction	—A.D. 1993—	From THE NINJA WARRIORS
黒船	—OLGA BREEZE— —	From DARIUS II
Project	—URBAN TRAIL—	From NIGHT STRIKER
淘汰	—Ja Fräw—	From SYVALION
発展	—CAPTAIN NEO—	From DARIUS I
平和	—FREE THE LOVE—	From DARIUS II
独裁者	—MÉCHANIQUE CIVILLISATION—	From Original
滅亡	—CHAOS—	From DARIUS
否定	—シ・メール—	From NIGHT STRIKER
革命	—DADDY MULK—	From THE NINJA WARRIORS

(演劇のシーンも追加収録されています。)

第3回 サイトロンビデオコンサート開催！

ゲームミュージックフェスティバル'90 全国横断ビデオライブコンサート S.S.T. BAND vs ZUNTATA

8/25、日本青年館で行われた「ゲームミュージックフェスティバル'90」の熱いライブの模様を全国サイトロンファンの為に、全国6大都市で上映します。
そしてなんとS.S.T. BAND、ZUNTATAのメンバーがそれぞれ各地区にゲスト出演。
握手会、サイン会などメンバーに生で会えるこのチャンスをのがすな！

札幌地区
日時　11/24(土)　15:00〜
場所　札幌メッセホール　約100名
住所　札幌市中央区狸小路3丁目
問い合わせ先　(株)ポニーキャニオン販売　札幌支店　011-232-5151
GUEST　ZUNTATA—A

仙台地区
日時　11/25(日)　15:00〜
場所　斉藤楽器　約30名
住所　仙台市青葉区一番町3-5-2
問い合わせ先　斉藤楽器　022-222-8054
GUEST　ZUNTATA—A

名古屋地区
日時　11/23(金)　13:00〜
場所　太陽サウンドオン　約150名
住所　名古屋市北区瑠璃光町4-7
問い合わせ先　太陽サウンドオン　052-916-1221
GUEST　S.S.T.BAND—A

東京地区
日時　11/24(土)　18:00〜
場所　星陵会館　約400名
住所　千代田区永田町2-16-2
問い合わせ先　(株)ポニーキャニオン映像制作本部　03-221-3151
GUEST　S.S.T.BAND—A　ZUNTATA—B

大阪地区
日時　11/23(金)　13:00〜
場所　ミヤコ心斎橋本店3Fホール　約100名
住所　大阪区中央区心斎橋筋1-6-5
問い合わせ先　(株)ポニーキャニオン販売　大阪支店　06-541-1601
GUEST　S.S.T.BAND—B

福岡地区
日時　11/24(土)　16:30〜
場所　ベスト電器本店8Fマルコポーロ　約200名
住所　福岡市中央区天神1-9-28
問い合わせ先　(株)ポニーキャニオン販売　福岡支店　092-751-9633
GUEST　S.S.T.BAND—B

(東京地区に関しては、往復ハガキによる先着優先予約をとらせていただきます。往復ハガキ裏と往復ハガキ表にあなたの住所、氏名、年令、電話番号を書いてポニーキャニオン　映像制作本部　サイトロンレーベル　「ビデコン東京地区」係までお送り下さい。11 16到着分まで有効です。当日券も会場で発行の予定ですが、ハガキによる応募で定員が越えた場合は当日券は発行しません。御了承下さい)
(各地区無料ですが、定員に達した場合は入場をお断りする場合があります。あらかじめ御了承ください。)

G.S.M. 1500 INFORMATION 11/21発売

特典:CDケースサイズ・カラーステッカー、いずれも解説書、楽譜付
CDのみ発売 価格￥1,500(税込)

G.S.M 1500 SERIES

THE SUPER SPY・NINJA COMBAT/SNK

ザ・スーパースパイ・ニンジャコンバット
PCCB-00046

話題の「NEO・GEO」より、初のボーカル入りアレンジ、SNKサウンドチームによるアレンジバージョン収録！更に2作品のオリジナルバージョンを完全網羅！

RAIDEN/セイブ開発

雷電
PCCB-00047

GSM初登場、セイブ開発の正統派シューティングゲーム、オリジナルバージョンに加え、アレンジバージョン1曲収録！

SCITRON INFORMATION

再出荷 ナムコギャルズアイランド　VHS:￥3,800 LD:￥4,800
発売延期 TVゲームの歴史 タイトー編　Vol.1、2 VHSのみ:各￥3,000

パソコン通信ネットスタート！
FM東京が運営するパソコン通信、FM P-NETにサイトロンレーベルの「ゲームミュージックファクトリー」がスタート。全国130ケ所のアクセスポイントがあるっていうのが魅力だよね。

FM P-NET入会案内
入会案内書ご希望の方は下記宛までハガキでお申し込み下さい。
〒102 東京都千代田区九段北4-3-31
ポニーキャニオン映像制作本部
サイトロンレーベル「FM P-NET」係

サイトロンテレフォンインフォメーション
東京03-236-4000
(毎月20日頃内容が変わります。電話番号は間違えのないよう正確に！)
ビデコンの情報は、随時FM-P NET及び、テレホンサービスで流しています。

発売元:PONY CANYON INC.サイトロンレーベル
〒102 東京都千代田区九段北4-3-31
TEL.03-221-3151
制作:サイトロン・アンド・アート(株)
販売元:(株)ポニーキャニオン販売 03-221-3131

SCITRON　PONY CANYON



たった一つ真実を伝える伝説がある。
●Produce & Scenario write／加藤 雅史
●Game Design & Graphic／柳島 秀行
●Graphic／青木 文秀
●Programming／三曽田 明・山田 浩司・永井 勝也
●Sound／新田 忠弘・笹井りゅうじ
●Image Illustration／菊池 通隆
LEVEL 25 EXP 01000 00204 GOLD 01976
LEVEL 25 EXP 01000 00204 GOLD 01976
LEVEL 25 EXP 01000 00152 GOLD 02024
No Copy
このマークは不法コピー禁止マークです
ソフトウエア法的保護監視機構
STAC
Software Technology & Communication
表記のソフトウェアプログラムとマニュアルは当社が創作・開発した著作物です。レンタルや無断コピーを行なうと、著作権法により厳しく処罰されます。当社はソフトレンタルに対する許可は一切しておりませんのでご注意ください。
マイクロキャビン®
株式会社 マイクロキャビン
〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL.0593(51)6482
INFORMATION DIAL
(0593)53-3611



Xak II
[サーク]
C 1989/1990 MICRO CABIN
TM
Rising of The Redmoon
赤き月昇る時、黒き宝を手にする者、真の魔の力を得る。
まだ、神々が世界を統べていた時代、世界はただ一つであった。
そこには様々な種族が栄え、神の絶大な力と尊大な包容力の下に平和な日々を送っていた。
しかし、その繁栄にも限りはあったのか、神々の力は徐々に弱まり、
それに代わって別の邪悪な力を持つ種族が、勢力を延ばしてきた。
妖魔である。妖魔は邪悪な力で"世界"を"歴史"を、そして"運命"を手にしようとしていた。
世界の終りは近いかに見えた。 だが、神々は最後の力を振り絞り、妖魔を退け、
さらに二度とこのようなことのないように世界を3つに分けた。
それが、「人間界サーク」「妖魔界ゼキシス」「妖精界オーシャエニティ」であった。
時は流れ、聖暦756年。幾度かの危機を乗り越えて、サークの封印は守られていた。
だが、今ついにその封印が、伝説と共に打ち砕かれようとしている。
Rising of the Redmoon 時は来たれり。
シリーズ第1弾
「Xak」
好評発売中!
●PC9801VMシリーズ/PC88VA5"2HD 3枚組
88VAは98版にて対応/アナログモニタ対応・デジタルモニタ可
●PC9801UVシリーズ3.5"2HD 3枚組
11月発売予定! ¥8,800(税別)
●PC8801SRシリーズ5"2D 7枚組
新発売! ¥8,800(税別)
菊地通隆のプラスチック製イラストポストカード付
●MSX2 MSX2+ MSX turbo R 3.5"2DD 5枚組
発売予定! ¥8,800(税別) 乞う御期待!
M.KIKUCHI


ブライ下巻完結編
好評を博したブライ上巻。我らが八玉の勇士に野望を打ち砕かれた闇の皇帝ビドーは、
気獣将ハジャ、水獣将バルバラ、木獣将ゾルトバと共に、ザイアス大陸の気獣城に逃げ隠れていた。
リスクとダールの消滅によって空白のままの光と闇の神の座。
それを手に入れんとするビドーの手段を選ばぬ謀略が、
今また惑星キプロスを、八玉の勇士たちを、想像を絶する戦乱の渦に巻き込もうとしている。
光が、闇が、
C 1990 RIVERHILL SOFT/荒木プロダクション/ハントラボックス


12月21日(金)発売予定
PC-9801シリーズ(VM以降)
5"-2HD、3.5"-2HD(4枚組)
標準価格9,800円(税別)
BURAI
Riverhill Soft Inc.
●天界雷神城のオープニングから六千年前のキプロス、そして感動のエンディングまで、入魂のシナリオ全7章構成
●プロのパワーを最大限に引き出すための数々の新システムを導入。
●リバーヒルソフト ミディ アレンジメント&コンポーズ システム(R-MACS)
制作過程をMIDIでトータル管理。作曲、編曲から、内蔵音源での音色作成、ゲームBGMの最終仕上げまでをプロミュージシャンの手でおこなえる音楽制作システム。
●オート パフォーマンス アニメーション レイアウト エディター(APALE)
プロアニメーターによる原画を忠実に再現。さらに“動き”までも一括作成する、グラフィックツール、イメージスキャナー、アニメーションエディターの総合システム。
●体、心、知、技のパラメーター構成や、ホロスコープ概念の採用、遭遇シーンなど、ゲームシステムもさらにパワフルに。
◇スタッフ
シナリオ　飯島健男(パンドラボックス)
キャラクターデザイン&原画　荒木伸吾&姫野美智
サウンド　今給黎博美　いまきゅうれい・ひろみ(元クリスタルキング、キーボード担当)



勇者たちよ！いま一度力(パワー)を…

新たな挑戦の幕開けが迫る！

■世界をそして日本を興奮の渦に巻き込んだリアルタイムRPG「ダンジョンマスター」その続篇が帰ってきた！「ロード・カオス」を倒し世界に平和と秩序をもたらした勇者達…　しかし「ロード・カオス」は生きていた　あの時、彼は既に自分が勇者達に倒されることを知り、秘かに新しいダンジョンを作って悪の力を蓄えていたのだ

■アニメを使ったイントロダクション、FM音源対応による音楽とサウンド、チャンピオンの顔を自由に書き換えることのできるキャラクターエディット機能、さらには日本版独自のプレイヤーの現在地を一目で表示するマップ表示機能や新しい魔法の追加など熱中度さらにパワーアップ

■前作で育てた勇者をそのまま使って冒険に旅立つもよし、新たに用意された勇者を編成してダンジョンに向かうもよし、ドキドキしながらこの興奮を味わって下さい　前作以上の難しさとおもしろさだけは保証します

Dungeon Master
CHAOS STRIKES BACK

戦　い　は　終　わ　ら　な　い　。

いよいよ発売！

続 ダンジョン・マスター｜カオスの逆襲

■12月上旬発売 FM-TOWNS版
■12月中旬発売 PC-98版/X68000版
各¥9,800(税抜)

発売：ビクター音楽産業株式会社


CROSS MEDIA SOFT
シューティングの極み！
ゲーム性、グラフィックス、サウンド何もかもがX-68000の限界を超えた!!
■驚異の迫力で展開する変化に富んだ全10ステージ。
■各ステージ毎に武器（5種類）の選択、ステージの解説の表示をし、その間のプログラムのロードにより途中のディスクアクセスがなく、スムーズにプレイできます。
■大型エネルギー・ゲージ、スコアー・ゲージの採用による迫力ある戦闘がたのしめます。
■戦闘中のスピード変更機能搭載による状況に応じた臨機応変の戦いを実現。
■快感のテーマ曲ほか全20曲収録。内蔵音源に加えてMIDI音源にも対応。迫力のサンプリング効果音も搭載。
SCORE
HIT COUNT
NEURAL GEAR
11月23日発売予定
本格的3D快感シューティングゲーム
ニューラル・ギア
●X-68000対応 ¥8,800(税抜)
通信販売 当社の商品をお近くのパソコンショップでお買い求めになれない場合、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記のうえ、下記住所まで定価プラス3%消費税分を現金書留にてお申し込み下さい。(送料無料) 〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷2-8-16 ビクター音楽産業㈱<通信販売係>



ムーンブレイドの伝説

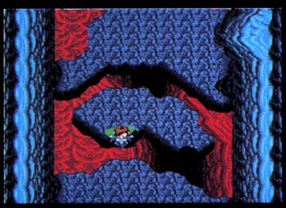
その昔、神々の戦いで使われた聖剣の破片は、地上に落ち鉱石となり、永い時を地中で過ごしている。その鉱石は不思議な魔力を持ち、この石で鍛えた剣は邪悪な神と戦える、唯一の武器となる。

誰もがこの伝説の剣の魅力にとりつかれ、その鉱石を探し求めるが、誰一人として持ち帰ることのできた者はいない。その鉱石は乳白色に光輝き、まるで湖に映った月のように美しいと云う。その話から石はムーンストーン、聖剣はムーンブレイドと呼ばれる。そのムーンブレイドを手にする者は、たった一人選ばれた勇者だけなのだ。

伝説によれば、ムーンブレイドの勇者は、生まれながらに右肩に月の形をした傷がついており、闇を支配する者の誕生から、ちょうど一年後に生まれ、いずれは闇と戦うことになるという。

- アクション性をより強化。
- 3重スクロールを使用したマップ。
- 多彩な魔法攻撃。







システム構造	X68000シリーズ　31KHz対応　専用ディスプレイ ジョイスティック対応　FM音源+ADPCM　同時演奏

¥8,800（税別）〈5"2HD×4〉 ※このゲームには、ユーザーディスク用としてフォーマット済みのブランクディスクが一枚必要です。

好評発売中

for X68000 ONLY

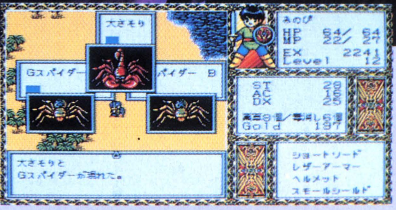
ZOOM COMPUTER SOFT CREATE
株式会社ズーム　TEL.011・613・0191〈ユーザーサポート係〉
札幌市中央区南一条西26丁目〈ニュー参道ビル3F〉
FAX：011・613・9570　〒064

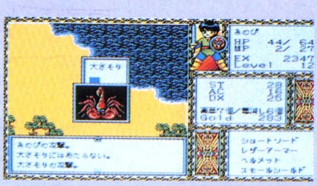
●通信販売ご希望の方は商品名・住所・氏名・電話番号を明記の上、現金書留で当社宛お送り下さい（送料無料）●スタッフ募集　プログラマー・サウンドクリエーター

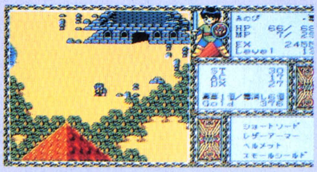


ESTLAND
CAMPAIGN
©MEDO

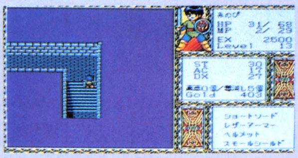
物語

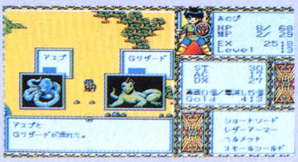












- ●データがコンパクト。しかも徹底した先読み。だから無駄なアクセス時間が大幅DOWN
- ●5万字を超えるメッセージ/ROLL UP/DOWNキーで何度でも読めるのが新しい
- ●滑らかでスムーズな1バイト4ラインスクロール
- ●画面中、最大35枚のウィンドゥ
- ●パーティーのメンバーはストーリーの展開によって入れ替わる
- ●個別のグラフィックを持つ登場人物が40人以上!
- ●しかもセリフはシチューエーションによって様々に変化

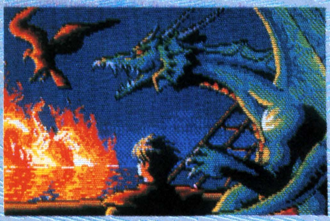
PC-88SR以降(3枚組)　¥6,800(税込)

■企画/開発:MEDO　※開発が遅れましたことを、深くお詫び申し上げます。

PC-98シリーズに、新登場！
ナビチューン・ドラゴン航海記
11月下旬発売。



より広く、爽快な航海を満喫できる海上マップ。





より美しく、きめ細かなグラフィックの陸上マップ。



美しいグラフィックを随所に追加。
イベントはよりドラマチックに。

画面レイアウトも大きく変更。
マップはシネマスコープサイズ。



●MSX2	3.5"2DD(2枚組)	¥8,800
●PC-8801	V2mode専用5"2D(3枚組)	¥8,800
●PC-9801 5"2HD(2枚組)	3.5"2HD(2枚組) FM音源対応	¥8,800

●価格には、消費税は含まれておりません。

請う御期待。戦闘シーンにはPC98ならではの
ドラゴンの大迫力アニメーションが登場。

■通信販売(送料無料)のお知らせ.
工画堂スタジオでは通信販売をしております。
ご希望の方は、品名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記の上、3％の消費税を加算して現金書留でお申し込みください。

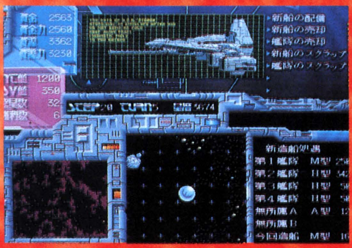
X68000シリーズに、新登場！
シュヴァルツシルト
12月上旬発売。

●X68000	5"2HD(2枚組)	¥12,800
●MSX2	3.5"2DD(2枚組)	¥9,800
●PC-8801	V2mode専用5"2D(4枚組)	¥9,800
●PC-9801 5"2HD(2枚組)　5"2DD(3枚組)　3.5"2HD(2枚組)	バスマウス・FM音源対応	¥12,800

※価格には、消費税は含まれておりません。

SCENARIO SIMULATION GAME

狂嵐の銀河
Schwarzschild
シュヴァルツシルト


●X68000版

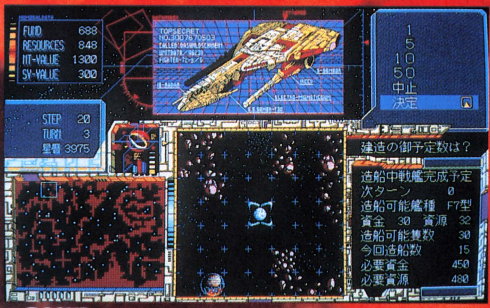





シュヴァルツシルト銀河に繰り広げられる
遥かなる星間興亡史


●PC88版


●MSX2版


●PC98版

SCENARIO SIMULATION GAME

II
狂嵐の銀河
Schwarzschild
シュヴァルツシルト
帝国ノ背信

●MSX2	3.5"2DD(2枚組)	¥9,800
●PC-8801	V2mode専用5"2D(4枚組)	¥9,800
●PC-9801 5"2HD(2枚組)　3.5"2HD(2枚組)	バスマウス・FM音源対応	¥9,800
●PC-9801 5"2DD(3枚組)	バスマウス・FM音源対応(通信販売のみ)	¥9,800

※価格には、消費税は含まれておりません。
※［シュヴァルツシルトII］は、［シュヴァルツシルト］がなくても遊べます。

■開発スタッフ募集のお知らせ
プログラム（PC-98・PC-88・MSX）・アシスタントプログラム・ゲームデザイン・グラフィックのスタッフを募集中です。御連絡ください。

KOGADO Software Products
〒162 東京都新宿区市谷台町11
TEL. 03-353-7724

資料請求券
コンプ12月号



「No.1ゴルフ」「ワールドゴルフ」「ワールドゴルフII」に続く
待望のゴルフシリーズ第4弾!!
プレイしていくごとに経験値が増え、プレイヤーがレベル
アップしていく、新感覚スポーツ・シミュレーション・ゲーム
WORLD
ワールドゴルフIII
GOLF III
プログラム 村守将志
音楽 すぎやまこういち
■ワールドゴルフIIよりも、さらに細かなボールの動きを表現
■操作性を向上させた各種入力方式で、しかもシンプル体系
■コンピュータ診断機能、データベース機能を新たに搭載
■プレイヤーは8人まで登録可能(同時プレーは2人まで)
■臨場感のあるミュージック、迫力あるグラフィック表示
■戦略性を重視したコース設計　全72ホール
■対応機種 PC8801SR SERIES
5"-2D(5枚組)　アナログモニターが必要です
サウンドボードII対応　V2モード2ドライブ専用
好評発売中!!
標準価格8,800円(税別)
株式会社 エニックス
ENIX
東京都新宿区大久保1-11-3 大東ビル
〒169 TEL 03(5272)2374



鬼に付き纏(まと)われるのは、俺の宿命なんだ!!

数々の名作を生み続ける漫画界の
巨匠、永井豪原作によるSF
コミック手天童子が、ロール・
プレイング・ゲームになった。



伝奇
SF大作
RPG

手天童子

©永井豪・ダイナミック企画/ENIX

好評発売中

PC9801SERIES
(VM、UV以降、98DO対応)5"2HD 3.5"2HD
(2枚組)サウンドボード対応 2ドライブ専用
アナログモニターが必要です

PC8801SRSERIES
5"2D(8枚組)サウンドボードII対応 V2モード
2ドライブ専用 アナログモニターが必要です

標準価格**8,800**円(税別)



FORMULA C.M.S.
フォーミュラ コンピューター ミュージック システム



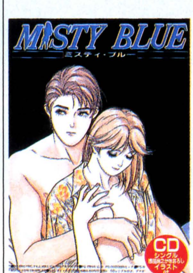
音楽監修
すぎやまこういち

対応機種
●PC8801FE2/MC●PC8801FE/MA2●PC8801FA/MA/FH/MH●PC88VA/2/3●PC8801mkIISR/TR/MR/FR●PC98DO(88モード) サウンドボードII対応(サウンドボードIIがなくても使用は可能です)5インチ2Dディスク3枚組。

標準価格**9,700**円(税別)

NOW ON SALE

MISTY BLUE
ミスティ・ブルー



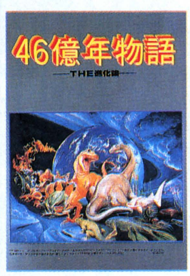
原画 **恩田尚之**
音楽 **古代祐三**

対応機種
●PC8801SRシリーズ5"2D(6枚組)アナログモニターが必要です。●サウンドボードII対応。V2モード2ドライブ専用。●PC9801シリーズ (VM、UV以降、98DO対応)2ドライブ専用(RAM640以上) 5"2HD、3.5"2HD(3枚組)サウンドボード対応。アナログモニターが必要です。

標準価格**8,800**円(税別)

NOW ON SALE

46億年物語
—THE進化論—



原案 **川又千秋**
音楽 **すぎやまこういち**

対応機種
●PC9801シリーズ (VM、UV以降、98DO対応) 2ドライブ専用●5インチ/3.5インチ2HD4枚組●サウンドボード対応●RAM512K以上必要です●MS-DOS Ver 3.1以降が必要です●MS-DOSは米国マイクロソフト社の商標です●ユーザーディスクを作成するため新しいディスケット(HD)が必要です。

標準価格**9,200**円(税別)

NOW ON SALE

エニックス
ユーザーテレホン **03-5272-2374** [PM6:00より、PCインフォメーションが聞けます。それ以外の時間は、直接社員がお答えいたします。お気軽にどうぞ。]

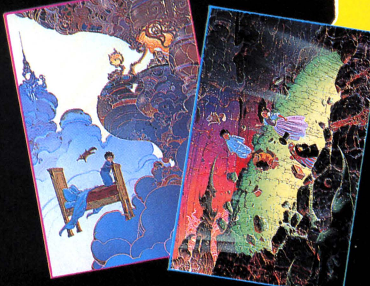
今、感動が甦る！劇場用アニメーションの最高傑作

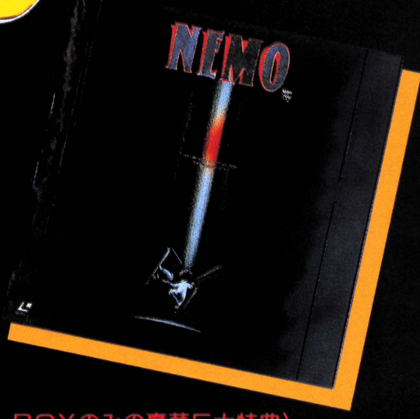
「ニモ」全世界に先がけビデオ発売！

SUPER COLLECTOR'S ITEM

NEMO

LASERDISC BOX





1991年2月21日

5000枚

完全限定発売

「ニモ」に夢を託した現代最高のアーティストたち——

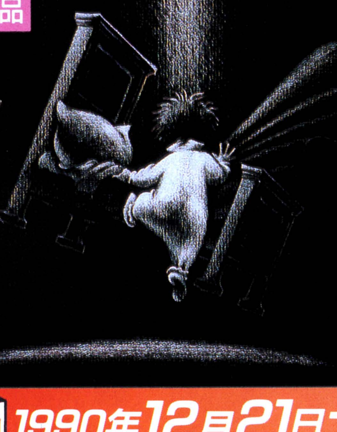
提供●ロン・ハワード（「スプラッシュ」「ウィロー」）
プロデューサー●藤岡豊（「名探偵ホームズ」）
コンセプト●レイ・ブラッドベリ（「火星年代記」「華氏451度」）
原作●ウィンザー・マッケイ
監督●ウィリアム・T・ハーツ（「ファンタジア」）
〃 ●波多正美（「シリウスの伝説」「妖精フローレンス」）
脚本●クリス・コロンバス（「グレムリン」「グーニーズ」）ほか
ストーリー協力●ロバート・タウン（「チャイナタウン」）
コンセプチュアル・デザイン●ジャン・"メビウス"・ジロー（「時の支配者」）
美術デザイン●ブライアン・フラウド（「ダーク・クリスタル」）
美術監督●山本二三（「未来少年コナン」「火垂るの墓」）
ストーリー・ボード●大塚康生（「ルパンIII世／カリオストロの城」）
アニメーション・ディレクター●友永和秀（「天空の城ラピュタ」）
撮影監督●長谷川肇（「ルパンIII世／バビロンの黄金伝説」）
音響監督●明田川進（「AKIRA」「迷宮物語」）
振付●マイケル・ピータース（「スリラー」「ビート・イット」）
音楽●シャーマン兄弟（「メリー・ポピンズ」「チキチキ・バンバン」）
演奏●ロンドン交響楽団
主題歌●メリサ・マンチェスター
Created by TMS·KINETIX /Supported by LAKE
©1989 KINETIX CO., LTD.

〈LD-BOXのみの豪華5大特典〉

- 幻のパイロットフィルム＋メイキング（完全版）収録のボーナス・ディスク付き
  （1984年版パイロット・フィルムSTAFF）
  プロデューサー●ゲイリー・カーツ（「スター・ウォーズ」シリーズ）
  アニメーション監督●大塚康生（「ルパンIII世／カリオストロの城」）
  監督●近藤喜文（「火垂るの墓」「赤毛のアン」）
  （1987年版パイロット・フィルムSTAFF）
  監督●出崎統（「あしたのジョー」「エースをねらえ！」）
  作画監督●杉野昭夫（「マルコ・ポーロの冒険」）
  美術監督●小林七郎（「うる星やつら2／ビューティフル・ドリーマー」）
  撮影監督●高橋宏固（「風の谷のナウシカ」）
  声の出演●ドリュー・バリモア／ヴィンセント・プライスほか
- 「ニモ」のすべてがわかるオールカラー24頁パンフレット
- フランスの誇るスーパー・アーティスト"メビウス"の描きおろし大型ポスター2枚
- 美術監督・山本二三によるオリジナル・イメージボード12枚（オールカラー）
- 「ニモ」オリジナル設定資料集

1989年全国200館ロードショー作品

カラー作品／日本＝アメリカ合作
LD（CLV）／70㎜ノートリミング完全オリジナル版
字幕スーパー／D2コンポジット・デジタル・マスタリング
ドルビー・サラウンド・ステレオ／デジタル・サウンド
5,000枚完全限定製作（ナンバリング入り）
定価 20,000円（税込） DOLBY SURROUND STEREO D·2 Composite Digital



ご予約はお早めに

お近くのレコード店 ビデオ店へ!!
➡限定製作品です。

▶通信販売のお申込は今すぐフリーダイヤルで！
0120-111-326
または03-258-5566 ポニーキャニオンショッピングクラブ



1990年12月21日一斉先行発売！

★字幕スーパー版 定価15,800円（税抜）
★日本語版 定価15,800円（税抜）
★日本語版レーザーディスク 定価7,500円（税込）

S-VHS コレクターズ・バージョン 定価⊙16,800円（税抜）／70㎜ノートリミング完全オリジナル版 字幕スーパー版/D2デジタル・マスタリング D·2 Composite Digital

〈豪華2大特典〉
①巻末に幻のパイロットフィルム＋メイキング（ダイジェスト）を収録。
②フランスの誇るスーパー・アーティスト"メビウス"の描きおろしオリジナル・ポストカード2枚入り

製造・発売 TOWA 東和ビデオ株式会社 TEL 03(563)4050／販売 株式会社ポニーキャニオン販売 TEL 03(221)3131

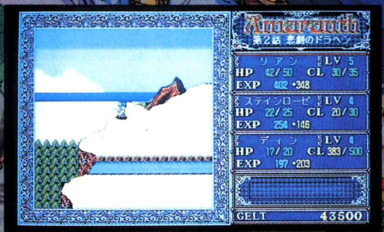

MOBILE SUIT
GUNDAM
CLASSIC OPERATION
決定シナリオ　UC0079
UC0093
NEC PC-9801 VM21以降
640Kbyte 2ドライブ仕様
©創通エージェンシー・サンライズ
絶賛発売中
標準価格 8800円
(この価格に消費税は含まれておりません)
8801版製作進行中
12月15日発売！
MOBILE SUIT
GUNDAM
デザート・オペレーション
9,800円　予定シナリオ　UC0080・0088
一年戦争中期～末期の砂漠地帯で展開した地上戦闘を再現する。
店頭にないときは直接通販で !!
ユーザー対応TEL03(924)5435
(ファックスでの注文も受け付けております。FAX03-978-3498)
電話・FAXにて予約受付中！ 発売日前に予約いただいた方には全員に特製ガンダムグッズをプレゼント！ 電話・FAXでお申込の方は住所・氏名・電話番号・欲しいソフト名をはっきりとおっしゃって下さい。商品は発売日にお手元に届きます。
〒178 東京都練馬区東大泉1－27－25
シャローム大泉301号室 TEL.(03)924-5727
Family Soft

Phantasie RPG
Amaranth
アマランス





導かれし者、この地に集う！


画面は開発中のものです。

世界 中世ドイツを土台に、綿密に構築された世界の中で繰り広げられる英雄譚。
華麗 アナログ400ライン、華麗な画面が創り出す臨場感。
派手 リアルタイムで興奮！超派手な呪術が、剣と魔法の世界の戦闘を盛り上げる。
技 超高速仮想6プレーン合成システムによる技のスクロール。処理速度にいらいらすることはありません。
安心 インストール時間を100倍以上（当社比）短縮しました

CD化決定

内蔵音源を駆使したBGMにレコード会社も脱帽。いきなりのCD化が決定しました。
作曲者自らのアレンジにより、原曲のイメージを損なわずアマランスの世界を壮大に表現！
ズバリ買って損はないでしょう―安芸出(Sound Creator)
―1月下旬、テイチクレコードより発売―

PC-9801、PC-286/386シリーズ

5"、3.5"2HD 3枚組 ¥8,800（税抜）

- ●VM以降（LT除く） ●RAM640KB必要
- ●アナログディスプレイ必要 ●ジョイスティック対応
- ●純正FM音源ボード対応 ●ハードディスク対応

――発売間近！ご期待下さい――

株式投資シミュレーションゲーム
Aktie［アクティー］
――まもなく発売！秒読み開始――

PC-9801、PC-286/386シリーズ対応
¥9,800
●VM以降・RAM640KB必要・アナログディスプレイ必要●純正FM音源ボード対応（作曲：安芸 出）●ハードディスク対応

通信販売 通販ご希望の方は、機種名、住所、氏名、電話番号を明記し、消費税を加算の上、現金書留もしくは郵便振替（口座No.金沢6-21893）にて「風雅システム」までお申し込みさい。即日発送致します。（送料当社負担）

風雅システム 〒939 富山市悪王寺67 TEL.0764-29-6791

OFFICIAL

Advanced Dungeons & Dragons®

COMPUTER PRODUCT

危険と冒険の都市へようこそ。

HILLSFAR
ヒルズファー

11月21日発売
¥8,800

- PC-9801VM 5"2HD
- PC-9801VM 3.5"2HD

「ジェットコースター」アドベンチャー！

次から次へと冒険また冒険の、まさに「ジェットコースター」ノリのアドベンチャー・ゲームがついに登場する。

「ヒーロー・オブ・ランス」、「プール・オブ・レイディアンス」に続くAD&D®シリーズの第3弾「ヒルズファー」がそれだ。

このゲームは、AD&Dの壮大な世界の中の「フォーゴトン・レルム」シリーズのひとつで、「プール・オブ・レイディアンス」の続編にあたる。ということは「プール……」をゲームした人ならもうおわかりだろうが、危険と冒険、魔法と魔物があふれる魅惑の中世が舞台になる。そして、そこで冒険につぐ冒険がキミを待っているというわけだ。

探求の旅の始まり

「プール・オブ・レイディアンス」では、〈月海〉と呼ばれる海の北側で物語が進行する。その月海に流れ込むストジャナウ川の河口にある伝説の街「フラン」。廃墟と化したこの街を、かつてのように復興させるのがプレイヤー（冒険者）の目的だった。

街を復興させようとしている評議会に行き、最初は簡単な使命（探求の旅＝クエスト）をもらう。これを達成するとさらに困難なクエストが与えられ、それを達成してまた次のクエストに挑むということを繰り返し、ついには「フラン」を復興させる。

まだゲームしていないという人は、本格的R.P.G.タイプのこの「プール・オブ・レイディアンス」から始めることをおすすめする。

「フォーゴトン・レルム」の世界や、月海周辺のことを知ることで、「ヒルズファー」をより深く堪能できるからだ。

そして何よりも、「プール……」でキミが苦労して育て上げたキャラクターをそのまま「ヒルズファー」にもってこれるのだ。つまり、「ヒルズファー」ではゲーム進行上不利な初心者から始めなくても、戦う技術や魔法を使う能力を高めた、いわば熟練者の状態からスタートできるというわけ。

苦難は多いほどおもしろい！

「プール……」の主な舞台となるフランの街から、月海をはさんで南岸に位置する街がヒルズファーだ。

もともと月海を含む内海地域一帯は、文明と野蛮の境にある危険な地域として知られ、オークやドラゴンなどのモンスターに出会うことなど日常茶飯事というところ。多くの旅人も陸上よりは月海を渡るほうが比較的安全とみているが、月海とて危険がないわけではなく、幽霊船を見たという証言もあとをたたない。

さて、冒険者はヒルズファーを訪れたら、まず多くの人々と話をしてみることだ。街角や酒場などで、もうけ話や頼まれ事が舞い込むはず。自信があればすぐに出かけるのもいいだろうし、闘技場などで戦って戦闘技術を高めてから出かけてもいい。

行く手には、迷路のような建物、怒れるミノタウロス、機嫌の悪いオーク、尊大な剣士などが待ち受けている。厳重にロックされた建物の鍵開けに挑んだり、射的や乗馬の技術を試されることもあるだろう。時には戦い、時には知恵を絞って、数々の苦難を乗り越えていかなければならない。しかし冒険は苦難が多いほどおもしろいのだ。あとにはきっと楽しいことが待っているはず。

ネバー・エンディングアドベンチャー！

「ヒルズファー」はインタラクティブ・ムービー・スタイル、日本でいうアドベンチャーゲーム形式で進められる。しかし、もちろんただのアドベンチャーゲームではなく、戦闘シーンはアクション・ゲームになり、通常はR.P.G.と同じような展開をする。そして街の中や謎解き部分がアドベンチャーというわけで、ストーリーをより楽しめる構成になっているのだ。

秋の夜長を最高の冒険に耽る。こんな贅沢を楽しんでみてどうかな。





大人のゲーム「ピンボール」には、アメコミがよく似合う。

リアルな仕掛けがその気にさせる、本格的ピンボールゲーム第2弾がいよいよ登場! 美女ルーシーをはじめ、キャラ、グラフィックなど、画面いっぱい、まんまアメリカン・コミックの世界だ! マニアックな設定やマシンの動きは、キミに、ゲーセンを超えた興奮を味あわせてくれる。アウトローを気取って、ジーンズに皮ジャンで挑戦してくれ! **11月16日新発売　定価7,800円(税別)**

対応機種:PC-9801VM以降(5″2HD) PC-9801UV以降(3.5″2HD) X68000 ※要アナログディスプレイ・FM音源対応、要16色ボード






●物理的にシミュレートした、なめらかなボールの動き●迫力満点アメコミ調グラフィック●フィールドチェンジ、プランジャー、4フリッパー、キックアウトホール、スロットマシン、ロールオーバーレーン、バンパー、チルトetcの趣向を凝らした仕掛けの数々。

PINBALL PINBALL

「ピンボール・ピンボール」好評発売中!
定価7,800円(税別)
対応機種:
PC-9801VM以降(5″2HD)
PC-9801UV以降(3.5″2HD)
X68000



※要アナログディスプレイ・FM音源対応、要16色ボード

eXOn

ライフ・シミュレーション
「エグゾン」
来春3月発売予定!

全国通信販売　通信販売ご希望の方は、商品名、機種名、メディア名、住所、氏名、電話番号を明記の上、定価に消費税(3%)をプラスして、現金書留で下記までお申し込みください。(送料無料)

SOFTEC

スタッフ アルバイト募集中
プログラマー(PC98、X68等)、グラフィック、ミュージック、企画のスタッフを募集中です。ご連絡ください。

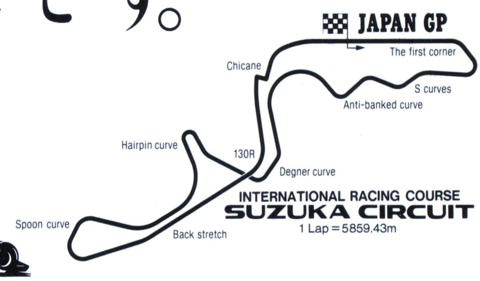
〒191 東京都日野市日野1161-1 カトレアマンション102
日本ソフテック株式会社 (ユーザーサポート係)
TEL.0425-82-1502　FAX.0425-87-3991



恐いほどの興奮です。

レーシングゲーム――――グランプリサーカス

GRAND PRIX CIRCUS



PC-98で鈴鹿サーキットを突っ走る

PC-98に対応した未体験レーシングゲーム〔グランプリサーカス〕。
コース風景を3次元で表現しているため、遠景やアップダウンなどを見事に再現。
まさにサーキットを突っ走る実感そのものです。
滑らかな走り、鋭いコーナリング、最高時速300kmを超える興奮がいなづまのように襲います。
第1弾は鈴鹿サーキット。
残りグランプリサーカス15戦の各国サーキットも順次発売する予定です。







マシンセッテングが勝敗を左右する。

- 予選3周でタイムアタック。本戦では他車9台とともにコースを10周し、順位を争います。スタート時にタイヤをドライ3種、ウエット1種の中から選択。レース中にピットインして天候の変化（雨）やタイヤの摩耗などに応じてタイヤ交換もOKです。
- エンジンは〔ノーマル〕〔低速型〕〔高速型〕〔より低速型〕の4種類の中から選択。
- ミッションは、〔7速ノーマル〕〔7速低速〕〔4速ノーマル〕〔4速ワイドレシオ〕の4タイプから選択。しかも、自動変速、手動変速もOKです。

ゲームレベルは8段階。

カーブでの遠心力を加減します。レベルが上がるほど遠心力が増加し、ハンドルを切ってコーナリングする快感を味わえます。

パソコン間で2台の対戦もOK。

2台のコンピュータ間で通信することによって、同一コース上で、対戦することもできます。
通信は、2台のコンピュータを並べてRS-232Cクロスケーブルで、直接つなぐ方法と、モデムを用いて、電話回線を経由する方法があります。

対応機種	●PC-9801シリーズ/VX以降（ハイレゾモードとPC-98LTは動作できません） ●640KB以上のユーザーメモリーが必要です
動作環境	●高解像度カラーディスプレイ（640×400）が必要 ●EMS・バスマウス・アナログジョイスティック・FM音源ボード・MIDI音源ボード（MT32・CM64）・RS232C（2台同時プレイ）対応
メディア・枚数	●5"2HD/3.5"2HD・4枚組
価格	●9,800円（税別）

開発元
有限会社 甲陽技研

発売元
株式会社 ウエストサイド

〒661 兵庫県尼崎市武庫之荘1丁目11-5 湯川ビル
TEL.06(436)2799 FAX.06(436)9590

全国有名マイコンショップまたは通信販売にてお買い求めください。
＊現金書留：注文書（・商品名・対応機種・メディア・住所・氏名・電話番号を明記したメモ）を同封の上、ご送金ください。
＊銀行振込：振込の控えと注文書をFAXまたは、郵送にてお送りください。振込先：太陽神戸三井銀行　武庫之荘支店普通3082566㈱ウエストサイド

宇宙は、野望だけでは支配できない。

宇宙暦796年、銀河系はゴールデンバウム王朝が支配する銀河帝国と、その専制政治に反対する自由惑星同盟の両陣営が激しい戦闘を繰り返していた……。圧倒的支持を得た「銀河英雄伝説」を遥かに凌ぐスケールで、今新たな伝説が生まれようとしている。銀河英雄伝説IIだ。帝国軍の若き天才ラインハルト、そしてヤン・ウェンリーの熱い闘いが、再び始まる。星系マップは従来の4倍、3Dグラフィックによる戦闘シーンなど、あらゆる面でパワーアップされている。田中芳樹原作の大人気スペースオペラ「銀河英雄伝説」。宇宙の歴史を変える闘いは、ここに始ろうとしている。



銀河英雄伝説II　X68000シリーズ　11月30日発売予定 ¥9,800(税別)

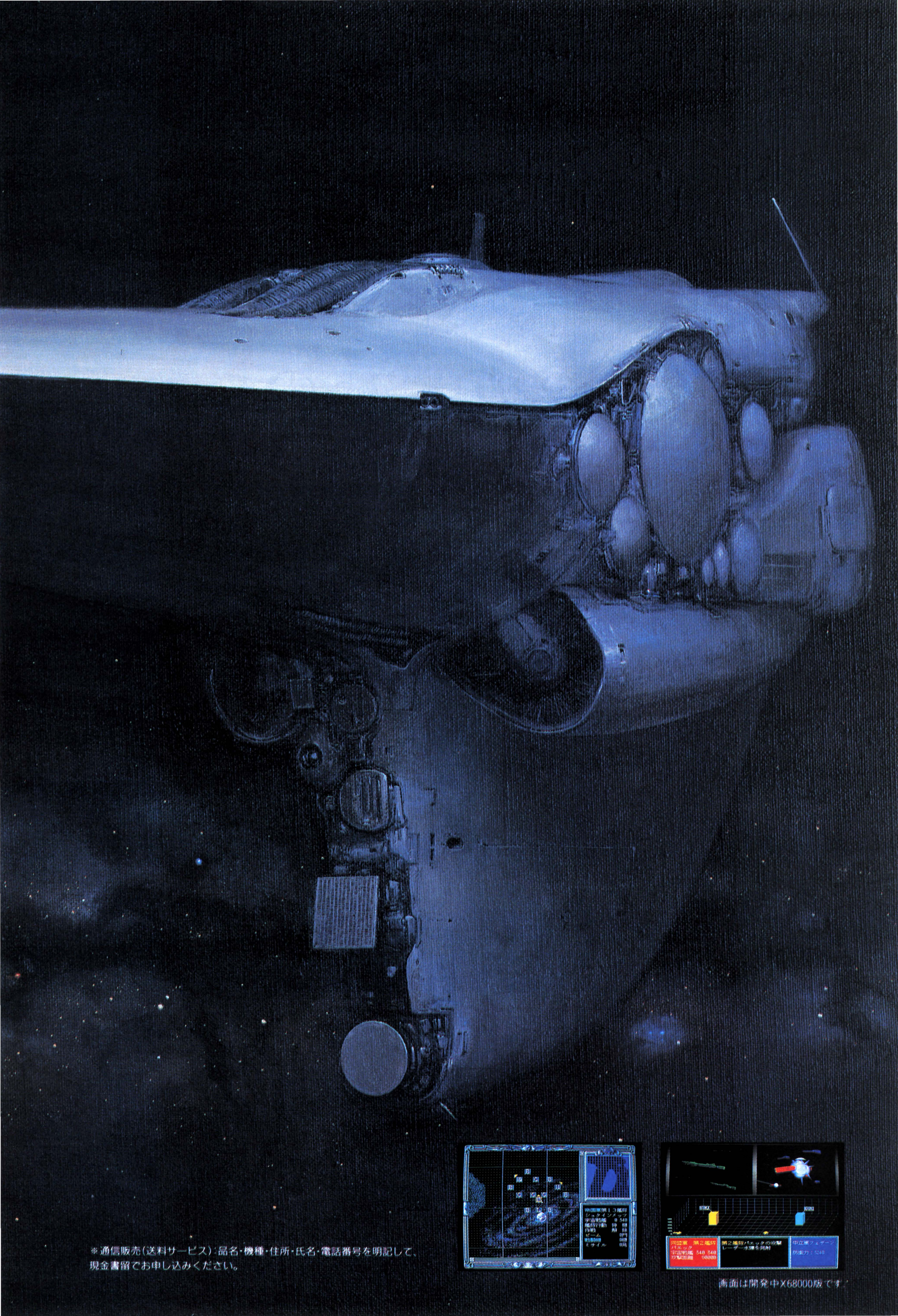
●5"2HD(3枚組)●X68000専用グラフィック●2重スクロール●MIDI音源対応
●FM音源・ADPCM対応●HMS(HYPFR MOUSE SYSTEM)搭載

銀河英雄伝説II　PC-9801シリーズ　絶賛発売中/ ¥9,800(税別)

BOTHTEC® ボーステック・ソフトウェア

株式会社クエスト(旧ボーステック株式会社)
〒158 東京都世田谷区用賀2-18-8 TEL.03-708-4712

スタッフ募集 ゲーム企画・プログラマー・音楽担当者
採用係連絡先 TEL.03-708-4712


※通信販売(送料サービス):品名・機種・住所・氏名・電話番号を明記して、
現金書留でお申し込みください。
画面は開発中X68000版です。

時空の神戦

ルーンワース2

すべては神々の戦いのために…

16ビット専用！時代が求めたハイパー ARPG

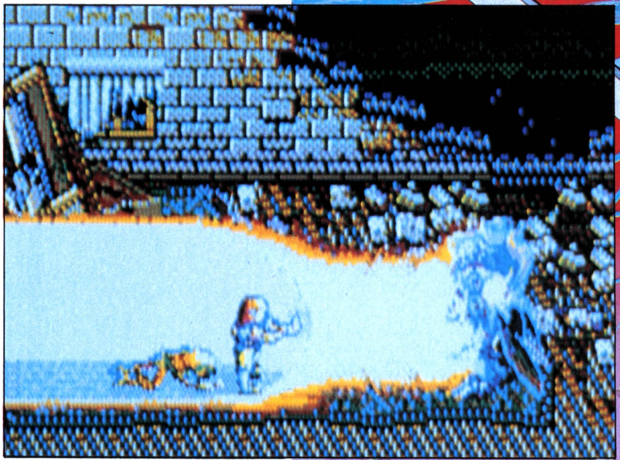
神聖紀2222年、神はついに滅びる!?

ルーンワース創世以来、

最大最悪の災厄が世界を喰らい始めた。

さまざまな謎をはらみつつ、

物語は時空を超越した神々の戦いへ……。



■ 対応機種 PC-9801シリーズ(VM/UV以降)

緊急速報！「ルーンワース2」コミック・パンフ11月30日㊎創刊

創刊

「ルーンワース2」
コミック・パンフ プレゼント！

- 11月30日㊎より全国のパソコンショップで無料配布
- 業界初！B5版 全28ページでゲーム内容を先取り紹介
- 出光秀匡氏作画。「ルーンワース2」のゲームストーリーをコミック化
- T&E製作㊙対談、ゲーム内容紹介



ショップにて
無料配布

デモンストレーション同時公開！

※コミック・パンフは数に限りがありますので、品切れの際はご了承下さい。



Rune Worth


MEET ANOTHER YOURSELF
異自幻英雄伝
蒼の時代、はるか天空に夢を馳せ、
紅き頃、熱き想いに胸こがす。
瑠璃色の日々、智力に満ちあふれ、
やがて迎えし琥珀の年、
大いなる大地と語りそして眠る。
スペクタクル一代巨編“SPAN OF DREAM”
ついにクランクアップ!
栄華の秘は君の内にある。
Game Creative Staff
WOLF TEAM



Span of Dream

■深遠な拡がりをみせる洞窟、間近に迫る魔物、
そして、遥か彼方に望む雄大な山並み。
新開発3D-HEXを駆使したバードビュー画面が
次世代RPGの名シーンを綴る。
■ファンタジック・ワールドの住人として、
『少年期』『青年期』『壮年期』『老年期』の一生を体験する。
■敵の強さ、数、レベルの状況に応じて
グループ戦術を練るSLGファイトを展開できる。
パーティーを集めて、おもいっきりバトル!
■「少年期」の行動に応じたキャラクター・メイキングで
今までにない新鮮な出会いを楽しめる。

WOLF TEAM日本席捲!

【SPAN OF DREAM】発表・体験会開催　全会場13:00~17:00

きっともうひとりの君に会える。

東北地区
電巧堂ダック東口店　10／27
庄子デンキ・コンピュータ中央店　10／28

北陸地区
北越テクニカ東三条店　11／10
ビック万代店　11／11

関東地区
J&P渋谷店　10／27
ラオックス・ザ・コンピューター館　10／28

関西・中部地区
J&P京都寺町店　11／3
星電社・三宮Cスペース　11／3
J&Pテクノランド　11／4
ニノックス・コア日本橋　11／4

中国地区
ダイイチ広島パソコンシティ　11／11

四国地区
ダイイチ松山パソコンシティ　11／10

ウルフ・チーム ゲーマーズ・ホット・アクセス TEL03(5273)4795



DARK WRAITH
ダーク・レイスII
—ダブル・パープル—
Double Purple
II
あっ、うしろから…
「もうすぐ出口だ」一瞬の
気の緩みが隙となった。
背中に鋭い痛みを感じて
振り向いたアダンの目に
映ったのは、残忍な笑い
を浮かべたトロルだった。
PC-9801 VM・UV以降
(VM2にはアナログ16色ボード必要)
PC-286シリーズ
要MS-DOS
(Ver.2.11以降)
必要メモリ640KB
FM音源・バスマウス対応
5″2HD 3.5″2HD
各4枚組
¥9.800
11月発売
DARK WRAITH
ダーク・レイス
NOT A STORY
BUT THE LEGEND
新世代3D-RPG
「ダークレイスI」
小説版角川
スニーカー文庫にて、
刊行予定。
WITCHES OF BARBATUS
バルバトウスの魔女
好評発売中!
98シリーズ 3枚組 ¥7,800
ARTEC アーテックCorp.
東京都練馬区石神井町1-26-13 福本ビル3F TEL 03-904-0440

究極のファンタジー・ロールプレイング・ゲーム

RING MASTER® II

X68000

X68000版リングマスターII 12月中旬発売予定 予価8,800円



イラスト/竜騎兵

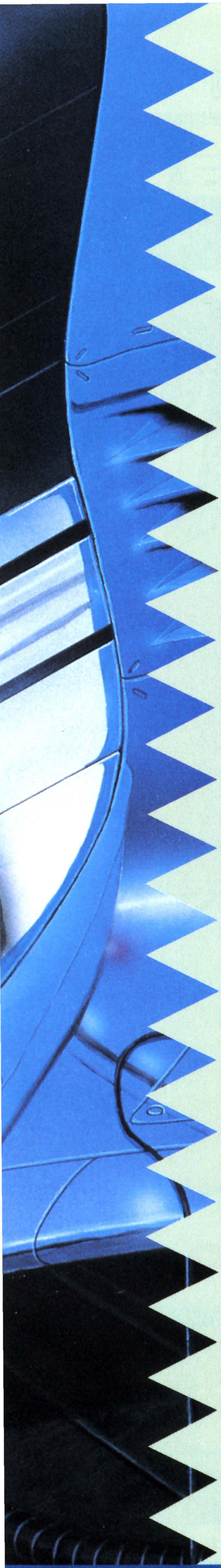


88VA専用シューティング 5HD 4枚組

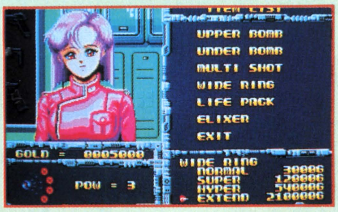
通信販売のみ 3,300円(送料、税込み)

購入方法

住所、氏名、電話番号を明記の上、料金3,300円を現金書留か、郵便振替(大阪9-11860)にて弊社住所宛にお申し込み下さい。尚、振替の方は、備考欄に商品名をお忘れなく。宅配便による配達を希望される方は別途送料として、700円を料金に加算してお送り頂ければ、宅配便で発送致します。



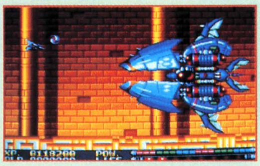
嗚呼、感動のエンディング！

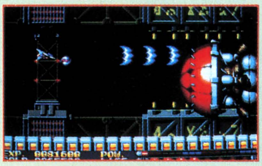


RPG式成長方法の採用により、シューティングが苦手な人でも努力すれば必ず報われる！上達すればボーナスを狙い、早い段階でのレベルアップもできるので、各プレイヤーの腕に応じた様々な遊び方が可能になった！
ランクに応じ千変万化のエンディング、君はいくつのエンディングをみる事ができるか？！

VAの秘められた機能を最大限に活かし、美麗なグラフィック、3重スクロール、巨大ボスキャラ等を実現！ しかも5.2HD**4枚組**で、値段も何と3,300円！

まったく採算を度外視し、スタッフが納得いくまで練り上げた、ユーザー重視のゲーム、オルテウス。いよいよ11月下旬登場!!







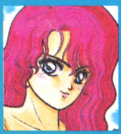
OLTEUS

Pure My Dool

MAX SERIES⑤ ピュア マイ ドール

原作・原画
唯 登詩樹
¥8,800




1 富士参號
私立探偵マックス
～潜入!!謎の女子校～ 改訂版
¥8,030


2 緑沢みゆき
サッちゃんの大冒険
¥5,970


3 IBUKI NOBUTAKA
あずさ108事務所
¥7,000


4 もりばやし♡りんご
少女探偵RINNちゃんの事件簿
電脳少女伝説
¥7,000

ご購入は通信販売で！

■お店には並びません。郵便振替による通販のみの取扱いです。
口座番号 東京3−056150
加入者名 アグミックス
やり方の詳しいことは郵便局の『振替』の窓口で教えてくれます。現金書留よりも手数料が安く、郵便為替より確実な方法です。
■裏面の通信欄に「商品名、機種名、個数」を忘れずにご記入下さい。
■価格はすべて消費税込み、送料は無料です。

■対応機種（全ゲームとも）要アナログディスプレイ
PC-9801シリーズ （旧98、E、F、M、U、UII、LTを除く。要640K）5” 2HD
＊MS−DOSのVer. 2. 11以上が必要です
PC-8801シリーズ （SR以降、VA可）5” 2D
NEC純正品以外での作動は保証できません。

AGUMIX

アグミックス 03-358-4862
〒160 東京都新宿区三栄町14番地 テラス三栄町D

廉価版 KADOKAWA OVA オリジナルビデオアニメ

12月中旬発売!!

価格各5,800円（税込）

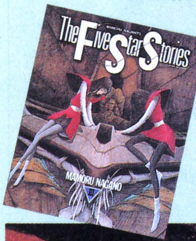
絶賛発売中!!

ニュータイプ100%コミックス

永野 護

ファイブスター物語

I・II・III ①Ⓘ900円 Ⓘ840円（税込）



響け、愛の鼓動。目覚めよ、黄金騎士（ナイト・オブ・ゴールド）！

ファイブスター物語（ストーリーズ）

原作■永野 護 監督■やまざきかずお

キャラクターデザイン■結城信輝

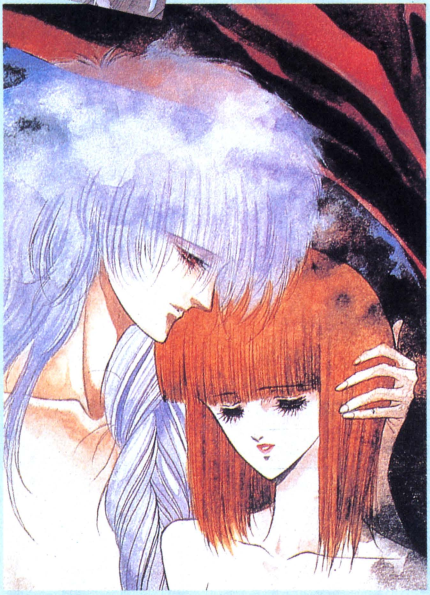
VHS カラー／65分／ステレオHi-Fi

主題歌■「瞳の中のファーラウェイ」

歌：長山洋子（ビクターレコード）

声の出演●堀川 亮／川村万梨阿

井上和彦／佐久間レイ 他



星団暦2988——惑星アドラーに降り立った美青年、レディオス・ソープ。捕われの身となったファティマ、ラキシスを助け出そうとユーバー大公の城へと乗り込むが…。

神の子よ、苦しむ人々を救うため立ち上がれ！

宇宙皇子（うつのみこ）（地上編）



星暦672年、壬申の乱——そのさなかに生を受けた「宇宙皇子」。神の子の証である角を持ち、その霊力と熱い心をもって、強大な権力や妖魔達の渦巻く闇に立ち向かう。

原作■藤川桂介 監督■吉田憲二

キャラクターデザイン■

いのまたむつみ

VHS カラー／83分／ステレオHi-Fi

主題歌■「夢狩人」「かぎりなき愛を」

歌：ダ・カーポ（コロムビアレコード）

声の出演■古谷 徹／山田栄子

池田秀一／日高のり子

島本須美 他



天上編 宇宙皇子（うつのみこ） 全6巻

11/22 第2巻・発売 無惨!阿修羅王（以下毎月発売予定）

原作■藤川桂介（カドカワノベルズ）（角川文庫）／総監督■今沢哲男／キャラクター原案■いのまたむつみ

全巻一括払いサービス価格27,000円（税込） 価格4,800円（税込）（特価期限11月末まで）

VHS カラー／30分／ステレオHi-Fi

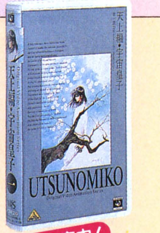
主題歌「未来への神話」「蒼い瞳の中に」 歌：浜田良美（コロムビアレコード）

声の出演●宇宙皇子 古谷 徹／各務 山田栄子／苦須里 田中秀幸／

なよ竹 冨永みーな／役小角 柴田秀勝

全巻購入特典

「宇宙皇子」妖夢編 オリジナルCDブックをプレゼント！



絶賛発売中！

第1巻 皇子よ！今こそ旅立て

SALES ONLY ※このビデオはレンタル店では使用できません。

申込受付中 下記の申し込み書に必要事項をご記入の上、お申し込みください。案内書と、振込用紙をお送りいたしますので、指定の口座への入金をお願いします。入金を確認しだい商品〈ビデオ〉をお送りします。

●お問い合わせ・お申し込み先 角川書店 通信販売課 **03(817)8535**

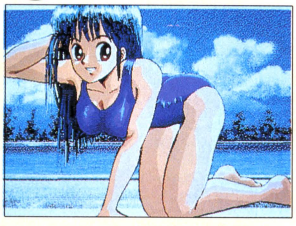
〒113 東京都文京区本郷6-17-9（本郷綱ビル）

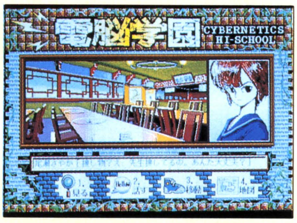
キ-リ-ト-リ-線

申し込み書（コンプティーク11）		角川書店
ビデオ版宇宙皇子（地上編） 本	ビデオ版 天上編宇宙皇子 全6巻	
ビデオ版ファイブスター物語 本	全巻一括払い申込 セット 各巻払い申込 セット 1巻のみ 本 2巻のみ 本	
ご住所 〒		
お名前	年齢	☎

秋の夜でもまだ足りない。迷う

祝 98版《電脳学園シナリオI》バージョンアップ!!



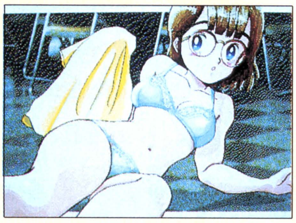


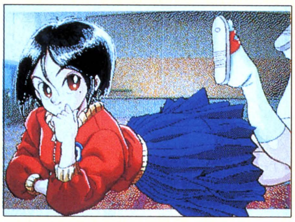
旧バージョンお持ちの方には¥4400でバージョンアップサービスを実施!!

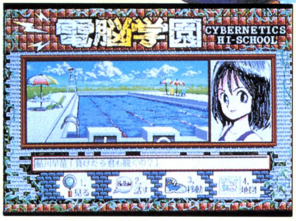
ファンの皆様の御意見・御要望を取り入れて、《98版・電脳学園シナリオI》が遂にバージョンアップ! 数々の名作を産み出したガイナックスの技術を、記念すべき処女作品に完全フィードバック。オリジナルDOS内蔵・アクセスタイム大幅短縮・グラフィックはほぼ完全換装・クイズ内容総洗い直しと、新作開発と同じパワーを注いだ、ぜいたくなバージョンアップ。美しさも、面白さも、H度も100^2倍にアップしたこのゲーム、まだ未経験の人は¥8800でスグ購入、旧バージョンを持っている人は¥4400でゼネプロのバージョンアップサービスを受けて、この凄さを体感すべし!! ▶11月10日発売

●バージョンアップサービスの受け方●すでに旧バージョンをお持ちで、バージョンアップをご希望の方は、《98版・電脳学園シナリオI》のマニュアルを、『ゼネラルプロダクツ・98電脳Iバージョンアップ係』(住所は右ページ参照)へお送り下さい。お申し込み後2週間程度で新バージョンのパッケージ製品を、宅急便の代金引き換えサービスでお送りします。代金¥4400をお支払いになってお受け取り下さい。また、直接ゼネプロのお店に持ち込まれても、サービス実施いたします。※『タケル』で御購入の方はタケルのマニュアルを上下合わせてお送り下さい。なお、このサービスはゼネプロのみで実施しており、一般小売り店では受けられません。一般小売り店で御購入の方も、ゼネプロへお申し込み下さい。











●98電脳Iのバージョンアップサービスをお申し込みの時は、忘れずにディスクサイズをお書きそえください。

■原作・総監督/麻宮騎亜■作画監督/菊池通隆■製作/GAINAX

SILENT MÖBIUS

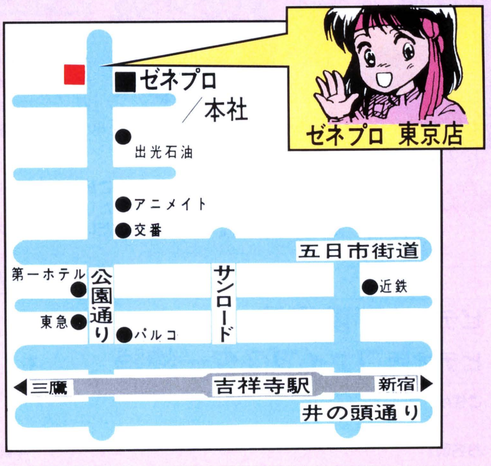
■PC9801VM～対応■ディスク7枚組 ¥14,800(税抜)■好評発売中!

90年11月10日▶ゼネプロのお店が新装オープン!!

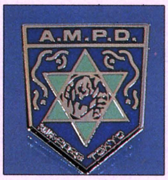
10・11日の両日、開店記念バーゲンを実施。何があるかは来てのお楽しみ♥

■諸般の事情により1月末より閉店させていただいていたゼネプロの直営小売り店が、移転して新装オープン! ゼネプロのガレージキットはもちろん、ガイナックスのソフトが"見て・触って・確かめて"直接買えるようになりました。■両日、開店記念バーゲンを実施。何があるかは来てのお楽しみ♡ ■場所は旧ゼネプロ店舗のおむかい。電脳I98版のバージョンアップサービスも行います。ぜひ一度御来店ください。(コスモ吉祥寺・1F)

営業時間
13:00～19:00(木～土)
12:00～18:00(日・祝)
(月～水は勝手ながら休業いたします)











楽しさGAINAXのソフト群。

（画面はすべてMSX版のものです）

MSX・PC98・PC88▶どれでもできるぞ電脳学園シリーズ!!

電脳学園III トップをねらえ！

MSX版 11月9日発売

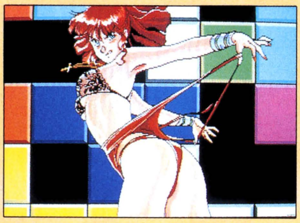
監督／庵野秀明　原画／窪岡俊之　製作／GAINAX

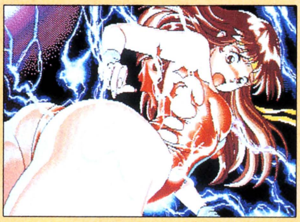
『MSXユーザーの絶大なる要望に応えて、ガイナックスの技術を結集した高速移植遂に完了!』日本スーパーアニメ大賞グランプリに輝いた感動のSF熱血根性アニメ"トップをねらえ！"が、アニメオリジナルスタッフの手により堂々のゲーム化！ライバルのユング・カズミ・ノリコの三人娘が、難問奇問でキミに迫る。アニメよりパワーアップした♡シーンがキミを直撃するゾ!!

●MSX2/2+●PC98●PC88 各¥8800(税抜)







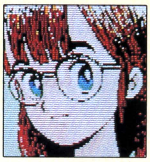




電脳学園▶シナリオI

美少女咲き誇る禁断の花園《電脳学園》。その男子禁制の門が三千年ぶりに開かれた！学園きっての美少女たちが出題する《SF＆オタク》クイズに正解し、ごホウビを♡だ！

●MSX2/2+●PC98●PC88　各¥8800(税抜)







電脳学園II▶ハイウェイバスター!!

首都高速を炎に染める、謎のエアバイクライダーを追え！キャラデザインに新田真子・明貴美加・菊池通隆を迎えた好評第2弾は、《乗り物・交通法規編》でH全開だッ!!

●MSX2/2+●PC98●PC88　各¥8800(税抜)





GAINAX ソフト対応機種

●PC9801VM以降▶5'2HD／3.5'2HD(4枚組・電脳学園シリーズのみ)FM音源・マウス対応・アナログRGBモニタ限定。VM及びUVは要16色ボード　※電脳学園シナリオIの旧バージョンのみ要MS-DOS要640KB。★当社の製品は(PC286シリーズ)に対応。なお98／286シリーズのラップトップ型及び88VAのみ動作保証しかねます。

●PC8801SR以降▶5'2HD／3.5'2HD(4枚組)FM音源・マウス対応。アナログRGBモニタ限定。

●MSX2/2+▶3.5'2DD(Iは2枚組・II、IIIは3枚組)要64KB要VRAM128KB。ジョイスティック・ジョイマウス対応。



'91 GAINAX PRESENT

SIMULATION GAME:UPBRINGING OF A CHARACTER

MY FAIR CHILD

（マイ フェア チャイルド／仮題）







COMMING SOON

お店にこられなくても通信販売で買える！お申し込みは⬇

Ⓐ電話でのお申し込みは

0422-22-1980へ！

早くて確実しかもお手軽／電話で注文、あとは商品が届いた時に宅配業者に代金を支払うだけ。面倒な送金作業は必要なく便利です。平日12:00〜19:00に上記番号へお電話ください。※ご自宅に電話の無い方はご利用できません。また、代金・送料(¥5000以上は無料)の他に手数料¥500がかかります。

Ⓑ郵便でのお申し込みは

ご希望の商品名と数量、そしてお名前・ご住所・お電話番号をご明記の上、弊社まで現金書留・郵便為替・郵便振替のいずれかでお申し込みください。

☆ゼネプロにソフトの通信販売お申し込みの方に限り、送料＆手数料＆消費税をサービス。更に限定数オリジナル特典を進呈!!

〒180 東京都武蔵野市吉祥寺東町2-7-1 2F

株式会社 ゼネラルプロダクツ

MSX版電脳I・IIIをゼネプロ通販でお求めの方、先着千名に"電脳まるみえディスク"をプレゼント！

GAINAX 製作　　販売 GENERAL PRODUCTS

TUGIKARA TUGINI ARAWARERU BISHOUJYO-TACHITO MONSTAR! "A"TTO ODOROKU FANTASY "H" ROLL-PLAYING GAME!

X・na［キサナ］

奪われた美少女達が



俺は『さすらいの剣士』。なんて言うと聞こえはいいが、実は勝手気ままなひとり旅を楽しむ風来坊。ところが、あまりにも気ままな旅がたたってか、ある日、荒野のどまん中で倒れてしまった……。

されど捨てる神があれば拾う神がありというか、メイという名の美しい娘が俺を助けてくれた。そしてなんとか俺は一命を取り留める事ができた。メイはアムネリアの国の小さな町でやさしい姉さんとふたり暮らしをしている。そこは不思議なことに『美少女だけの町だった』。そして何故かひんぱんに魔物たちの襲撃にあって、町はパニック状態にある。

そんな話を聞いた矢先に、美しいメイの姉さんフローラが魔物にさらわれてしまった。命を助けられて親切にしてもらって、俺はこのままメイを見捨てて旅にでる訳にはいかない！　剣の腕には自信もある。俺はメイを連れて、フローラを助けるべく『モンスターの塔』へと向かうのだった……。

●『奪われた美少女達が、無事なわけがない！』ロールプレイ・ファンのすべてがそう思いつつも口にできなかった事実を、リアルにシナリオに実現した初めてのRPGです。やさしいフローラを手中に捕らえたモンスター達が、フローラにいったいどんな仕打ちをしているのか。フローラ以外にも奪われた、たくさんの美少女達。無事でいられるわけがない！どんな『はずかしめ』に彼女達は耐えているのか。あなたの正義だけが、奪われたフローラ、そして美少女達をモンスター達の毒牙から救う！

●とにかく画面グラフィックに注目してください。細部にわたり多くのデザイナー達の命を込めて描き上げました。数えきれないほどたくさんの美少女キャラをひとりひとりていねいに、一枚一枚細心の注意で描きこみました。その美しいグラフィック、過激なポーズを体験したあなたは、美少女達の誰かと、きっと恋に落ちてしまうでしょう。

●『最近のフェアリーテールの美少女モノ・ソフトは、何だかだいぶフンイキが違うね。なにかとても本格的だね。』違いのわかるユーザーの皆さんを、そんな気持ちにさせる秘密。それはFM音源による抜群のBGM音楽にあります。（MSX版は内蔵PSG音源に対応）例えばスピーカーにつないでみてください。グラフィック同様、ひとつひとつの曲がその場面ごとの空気を、見事に切り替え、もり上げます。全25曲以上！

●たくさんのエベントに、手の込んだマップ・デザインやモンスター・デザイン。ニヤリとさせるギャグもあれば、緊迫感のあるシリアスもある。『キサナ』はダンジョンの最初から最後までゲーマーに息付くヒマをあたえません。たんなる美少女ソフトではなくて、本格RPGとしてもきっと満足いただけます。

●それだけではありません。『キサナ』には色々なゲーム・アイデアをつめこみました。ゲーム音楽だけを楽しむモード。美少女たちと自由に会えるコマンド。その他ゲームを離れてもゲーマーの遊び心を満足させるアイデアがいっぱい！『キサナ』本編をプレイしながら、そのアイデアも十二分に楽しんでください。

[キサナ]

次から次に
あらわれる
美少女達と
モンスター。
あっと驚く
ファンタジー
RPG!

無事なわけがない!



待ちにまった本格的美少女リアル・ロールプレイング・ゲーム、[キサナ]。
あなたの使命は、「無事でいるはずのない美少女達を」魔物達の毒牙から救う事。

各定価6,800円

プレゼント!
[キサナ]お買い上げのお客様先着200名様に『フェアリーテール特製テレホンカード』をプレゼント。詳しくは、ソフトについているマニュアルの最終ページをごらんください。

PC88SR以降対応版　大好評発売中!
(5インチ2D)
PC98VM以降対応版 11月16日(金)発売予定!
(5インチ2HD、3.5インチ2HD 要640K LT、XL、XAシリーズ除く)
MSX2/2+対応版　12月中旬発売予定!
(3.5インチ2DD)

通信販売のご案内及び、申し込み方法
●**現金書留の場合**―商品名、機種、メディアを明記してフェアリーテールまでお送りください。
●**郵便振替の場合**―郵便局の振替用紙に商品名、機種、メディアを明記して、口座番号・東京7-140574フェアリーテールまでお申し込みください。

ユニークでオリジナル
フェアリーテール
FAIRYTALE
東京都新宿区高田馬場1-33-14サンフラワービル
B1-B室パソコンソフト開発室内

予告 近日発売!

開発
コード
ネーム

X指定



言葉で説明してはいけない。
広告で表現してはあぶない。
フェアリーテール選抜チームが
原点に戻って開発した、本物。
ゲーム終了までに、君は
"3回"冷静でいられなくなる。
PC98、PC88、MSX2/2+、X68K対応
各定価6,800円。

※X指定とはアメリカ映画協会で
18才未満絶対禁止の意味。

アダルト
美少女迫真
正真正銘

ユニークでオリジナル
フェアリーテール
FAIRYTALE
東京都新宿区高田馬場1-33-14サンフラワービル
B1-B室パソコンソフト開発室内

通信販売のご案内及び、申し込み方法

●現金書留の場合ー商品名、機種、メディアを明記してフェアリーテールまでお送りください。
●郵便振替の場合ー郵便局の振替用紙に商品名、機種、メディアを明記して、口座番号、東京7-140574フェアリーテールまでお申し込みください。

美少女フィールドロールプレイングゲーム

イルミナ!



ファンタジーでクリスタルな幻影の世界にあなたを誘う美少女PRG!

PC88SR～対応 12月5日㈬発売!　定価6800円。PC98V～.MSX2/2+.×68K各機種対応版順次発売予定!

●1989秋、『リップスティック・アドベンチャー』。1989夏、『殺しのドレス 2 』。1989冬、『リップスティック・アドベンチャー 2 』。1990春、『うろつき童士』。数々のヒット作を制作した最強チームが、1990秋におくる自信のフィールドRPG!『イルミナ!』。

●お好みの美少女、選べます。
『イルミナ!』に登場するパートナー・キャラクターは、全部で三人。おてんば魔術師に冷静沈着な剣士、健気な僧侶と、それぞれタイプが違う個性的な女のコを、あなたの好みでパートナーにすることができます。もちろん、女の子によってストーリーの中のセリフも少しずつ違ってきます。一度ゲームが終っても、パートナーを替えてまた楽しめる、3 倍おいしいゲームなのです。あなたの好きなタイプはどのコですか?

●グラフィック総数200枚!
『イルミナ!』に使用されているグラフィックは、大小とりまぜてなんと200枚!無論、アニメパターン、マップグラフィックはこの中には含まれません。そして、全てのグラフィックを一度のゲームで見ることは不可能でしょう。なぜなら、選んだ女の子によって、グラフィックすらも大きく変わってしまうからです。1 枚 1 枚ていねいに仕上げたカクテル・ソフトならではの美しいグラフィック、美少女たちのあられもない姿、とくとご観賞ください。

●ムードを盛り上げるBGM、全25曲。
勇ましい場面、悲しい場面、時には怒りにうち震え、時には甘い恋の一時・・・・『イルミナ!』で使用されているBGMは、FM音源を使用した本格バージョン。甘い旋律が、激しく鋭いリズムが、重低音ベースギターが、あなたのハートを圧倒する。

●息をつかせぬ展開、広大なストーリー、悲劇・ファンタジー・ロマン・・・・主人公をとりまく美少女たち、脳裏によぎる不思議な女性、つきまとう闇の影・・・・謎は新たな謎を呼び、いつしかストーリーの奥底に引きずり込まれていってしまう・・・・『イルミナ!』　は、そんなプレイヤーの感情移入を大事に考えて作られた、こだわりのRPGなのです。もちろんあなたを満足させるゲーム・アイデアや遊び心がいっぱい!

●そして・・・・
全ての疑問、全ての束縛から解放されたとき、そこにはどんなエンディングが待っているのでしょうか、そしてあなたは何を感じてくれるでしょうか・・・・カクテル・ソフトの自信作、本格美少女フィールドタイプRPG『イルミナ!』

オリジナルでユニーク
カクテル・ソフト
東京都新宿区高田馬場1-33-14サンフラワービル
B室パソコンソフト開発室内

通信販売のご案内及び、申し込み方法

●現金書留の場合一商品名、機種、メディアを明記してカクテル・ソフトまでお送りください。
●郵便振替の場合一郵便局の振替用紙に商品名、機種、メディアを明記して、口座番号、東京0-91780カクテル・ソフトまでお申し込みください。

月刊ドラゴンマガジン

DRAGON Magazine

12月号
10月30日発売
定価600円
(税込み)



巻頭特集

吉岡平　春巻秋水

ユミナ戦記大特集

主人公アキラが召喚された異界・由弥那とは!?
そして、彼が探す三種の神器とはなに……
多くを秘めた謎を今、君たちに語る!!

大好評連載陣

雷の娘シェクティ
嵩峰龍二　末弥純

神の盾レギオン
六道慧　鈴木雅久

マトゥルスの血族
沢田一

ソード・ワールドRPGリプレイ
虚空からの侵入者
山本弘　幡池裕行

アディティア
こばやしひよこ

風の大陸
竹河聖　いのまたむつみ

ヴェルバー サーガ
結城信輝

星空の天幕
冴木忍　森田理論

ドラゴンハーフ
見田竜介

DRAGONLANCE®

ドラゴンランスフェア



タニス達クリンの冒険者が小説をはじめ、愛蔵版、グラフィックノベル、アート集、カセットなどで一挙に堂々と勢ぞろい！
全国の書店で絶賛開催中！

●ドラゴンノベルズ

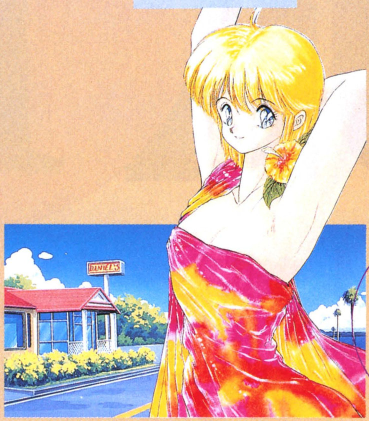
ドラゴンランス伝説③

黒ローブの老魔術師

M・ワイス/T・ヒックマン　著
安田均/細美遙子　訳
定価560円（税込）

FANTASIA COMICS

Vamp召しませ②



砂倉そーいち
定価900円(税込)

吸血鬼美少女ヴァンプの牙を狙う、謎のハンター達!! 待望の第2巻いよいよ登場

▲ 1月中旬 発売予定

プラネット・ブルート①



都築和彦
定価900円(税込)

姉サフィの命を救うため少年コリオは謎の石を持つ獣人少女を探す旅に出るが…

▲ 12月上旬 発売予定

富士見書房 〒102 東京都千代田区富士見1-12-14 電話(03)261-5375代 振替 東京7-86044

DRAGON MAGAZINE SPECIAL

高田明美画集

THE MOBILE POLICE PATLABOR Pulsation

定価2000円(税込)

野明が走る、野明が微笑む！機動警察パトレイバーの魅力をあますところなく満載した豪華イラスト集。新作描き下ろしも多数収録!!



▲ 11月中旬 発売予定

DRAGON LANCE SERIES



富士見カセットブック

ドラゴンランス戦記①

廃都の黒竜

M・ワイス/T・ヒックマン 著
定価1600円(税込)

グラフィック・ノベル③

ドラゴンランス戦記③

樹海の緑竜

ストーリー：ロイ・トーマス イラスト：トニー・デズニガ 監修：安田均
定価780円(税込)

愛蔵版

ドラゴンランス戦記Ⅱ

M・ワイス/T・ヒックマン 著
安田均/鷹井澄子 訳
定価2800円(税込)

絶賛発売中!!

- ■ドラゴンランス戦記(文庫判)
  全6巻①③⑤…各定価600円
  ②④⑥…各定価470円
- ■ドラゴンランス伝説(文庫判)
  ①②③…………各定価560円
- ■ドラゴンランス英雄伝(文庫判)
  ①……………………定価470円
- ■D&D®ファンタジーアート(A4変形)
  定価2900円
- ■ドラゴンランス・ファインアート(A4変形)
  —異界の扉—(いかいのとびら) 定価2900円

グラフィック・ノベル
- ■ドラゴンランス戦記(A4変形)
  ①②③………………各定価780円

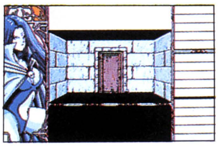
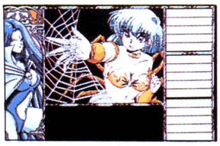
愛蔵版
- ■ドラゴンランス戦記(A5判)
  ⅠⅡ……………各定価2800円
  Ⅲ近刊

(定価は消費税込)

DRAGON II

-緊-急- ドラゴン

3-D TYPE RPG

『3Dダンジョンは、マッピングがめんどくさい!!』というあなたも大丈夫!!

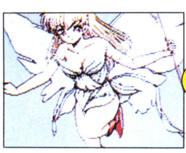
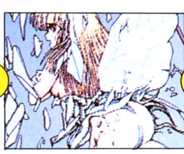
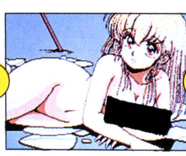
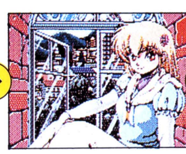
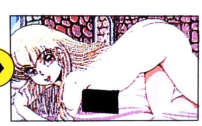
98版、11月30日に発売!!
5インチ、3.5インチ2HD 定価7,800円

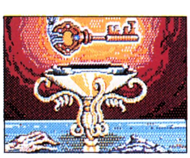
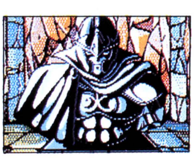
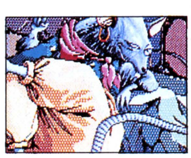
よう!!俺は『ドラゴンナイト2』に出て来る武器屋のおやじだ。『ドラゴンナイト』から早くも1年……ずいぶんと待たせちまったけど、待たせた価値は十分にあると思うぜ。なんたって今度のモンスターは女の子ときてるんだ!!この事を聞いただけで、ズボンをふくらませるのはまだ早い。本当にうまーく、Hなシーンをゲームに取り入れているから、感情の盛り上がり方が並じゃない……。ただ単にイベントをクリアし、その中にHな絵があるだけ……こんな虚しい気分にはもうさせないぜ!!つまり、いかに実際に女の子と……え?くどいって?……そうだな、後は実際にゲームをしてのお楽しみだ……そうそう!!言い忘れたが、『ドラゴンナイト2』を買うと『セル画オリジナル下敷』がもれなく入っているぜ。



モンスターは女の

邪悪な魔女に呪いをかけ
女の子達を助け出せ!!女
ると、グラフィックが変
子だけで、なんと5枚も
ています。もちろんアナ
ハダ色バッチリのグラフ
いたら、その女の子とは
れではあまりにも寂しす
ンナイト2』では、そん
ゃんと助けた女の子達が
に来ます。もちろん、中
する女の子達もいます。
イト2』は、あなたがず
実現したのです……。

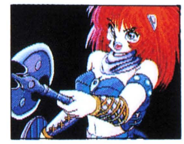
女の子が登場するだけじゃゲームはつまらない!!と言う訳で、左の画面の通り『真剣に』ゲームしています。女の子以外のイベントもたくさんあります。楽しい会話、ドキッとするアニメーション。難しすぎず、なおかつ簡単ではない謎、それを盛り上げるグラフィックもゲームをおもしろくする要素です。

I KNIGHT

ナイトII -発-売-

シナリオがおもしろい、だから、ゲームがおもしろい。
『ストロベリーフィールズ』の国を出て、再び放浪の旅に出た『ヤマト タケル』。あれから一年ほどたったある日、『コップス』という村でバーンという大男と出会う。彼との出会いによって、タケルは『フェニックス』の街に『ありがたい書物』を届けるはめになってしまう。しかし、タケルを出迎えたその街は、異様な雰囲気に包まれていた。そう、不思議な事に若い男が一人もいないのだ……街の住人といえば、かわいらしい女の子達とその父親だけである。……異様な空気を感じつつバーンと落ち合う為、タケルはその街で宿をとる……が、朝になると外が異様に騒がしい……驚いた事に、街の女の子が全員消えてしまったのだ……。呪われた街『フェニックス』、邪悪な魔女『メサーニャ』……そして、あの『ドラゴンナイト』の一族達……タケルは仲間を集め、再び試練の戦いへと旅立つのだ……。





モンスターも盛りだくさん!!



子っ!!
られた、かわいそうな
の子がダメージを受け
化します。１人の女の
のグラフィックを持っ
ログ16色で描かれた、
ィックです。呪いを解
二度と会えない……こ
ぎます。でも、『ドラゴ
な事はありません。ち
キミの宿屋にお礼(?)
にはずっと画面に登場
そう……『ドラゴンナ
っと望んでいた世界を

『ぴんきい・ぽんきぃ』『ドラゴンナイト』『デ・ジャ』を創ったスタッフが総力を上げて創った新作『ドラゴンナイト２』………その概要は?
●世界が広くなった……つまり、ダンジョンは一箇所だけではない。●『ドラゴンナイト２』では３人パーティーだ!!●もちろんアナログ16色、美しいグラフィックである。とにかくスタッフが一生懸命創った。●アイテムがいっぱい……つまり謎がいっぱい!!●ゲームにオリジナリティーがある。●モンスターごとに曲が違う……つまり、BGMがたくさん入っている。●つじつまが合う、必要性のあるHシーン。●ズボンがふくらむ、破裂する。●もちろんオマケディスクもついている。●その上、セル画下敷までついている。

10月25日!!
「ドラゴンナイトＩ」のCDがポリスターレコードから発売されるぞ!!

特報!!
ゲームお買い上げいただいたお客様の中から、抽選で400名の方に『ドラゴンナイト２』オリジナルテレフォンカードをプレゼント致します。詳しくは製品マニュアルをご覧ください。

通信販売をご希望の方は…
●現金書留の場合……
商品名、機種、メディアを明記の上エルフまでお送り下さい。
●郵便振替の場合……
郵便局の振替用紙に商品名、機械、メディアを明記の上、口座番号
東京3-191196
エルフまでお申し込み下さい。

élf エ・ル・フ
株式会社 エ・ル・フ
〒169 東京都新宿区北新宿1-12-5

特報

キャラックス
CARACK'S

秋葉原に謎のアイテムショップ出現!!

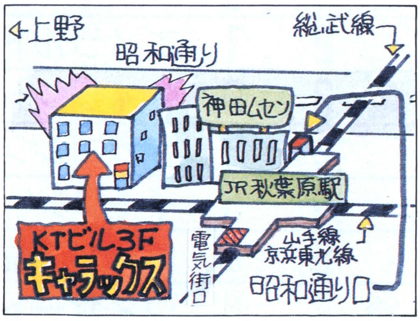




◀▼入り口にある立て看板が目じるし。明るい店内で、楽しいグッズたちが待ってるぞ！

もうすでに話題になってるかもしれないけど、秋葉原に、ゲームファン御用達のアイテムショップがオープンしたのである。店の名は「キャラックス」。駅から約１分（マップ参照）のＫＴビルをエレベーターで３階にのぼれば、そこはアッと驚く別世界。ファルコムやエニックス、などなどなど、ゲーム関連のキャラクターグッズ満載の専門店なのだ。

いや、キャラクターグッズだけではないぞ。ほかにも、ゲームソフト、コミック、ビデオ、ＣＤと、まさに百花撩乱の品ぞろえ。女のコも喜びそうなヌイグルミやかわいい文房具なんかもいっぱいあるから、ちょっとしたプレゼントを探すのにもぴったりの、超お便利ショップなのだ。さあ、これを読んだら電車に飛び乗り、さっそく秋葉原に突撃だっ！

















巨大なスライムのヌイグルミに、色とりどりのかわいいレターセットやペンセット、美しいポスター、カレンダー……、店に入るとファミコン、パソコンゲーム関係の華やかなキャラクターグッズが出迎えてくれる。そのほかにも、人気ゲームソフトやＣＤ、ＯＶＡやゲーム攻略ビデオ、『イース』や『ザナドゥ』といった人気コミックスなどなど、目からヨダレが出そうなアイテムが所狭しと並んでるぞ。これだけそろってるお店って、もしかしたら、日本ではじめてなんじゃないかな。ゲームファンなら絶対に見逃せない、夢のアイテムショップなのだ。

イベント情報　falcom・CARACK'S主催

falcomイラストコンテスト開催!!

falcomのゲームキャラクターに関するイラストコンテストが開催されます。イラストの題材はfalcomのゲームに関係するものすべてとし、作品はオリジナル・未発表のものに限ります。

なお、応募されたイラストは返却できませんのであらかじめご了承下さい。

イラストのサイズ	Ｂ５サイズ
応募締切	平成２年12月16日(日)
選考方法	応募作品の中から優秀な作品を主催者が選出。ファルコムショップ及びキャラックス店内に作品を掲示し投票により各店ごとに１～３位を１名ずつ(計６名)決定します。
イラスト掲示期間	平成２年12月21日(金)～平成３年１月12日
入選作品発表	平成３年１月13日(日)～店頭及び誌上にて
賞品(各２名)	１位 CDラジカセ　２位 CDウォークマン　３位 ウォークマン
応募方法	イラストのウラに住所・氏名(本名P・N)、年令、職業、ＴＥＬを明記し、〒101　千代田区神田佐久間町１－25　ＫＴビル３Ｆ(株)キャラックスイラスト係まで郵送またはご持参下さい。

問い合わせ先：〒101　東京都千代田区神田佐久間町1-25ＫＴビル３Ｆ(株)キャラックス☎03-5256-8360

SOFT EXPRESS

SOFT TOP

⬆急上昇 ↑上昇		先月の順位	ソフト名	メーカー名	種類
↑	1	2	三國志Ⅱ	光　栄	
	2	1	エメラルド・ドラゴン	バショウ・ハウス	
⬆	3	9	サイレントメビウス	ガイナックス	
	4	3	ドラゴンスレイヤーⅥ	日本ファルコム	
	5	5	イースⅡ	日本ファルコム	
	6	4	ロードス島戦記	ハミングバードソフト	
↑	7	8	ウィザードリィ	アスキー	
↑	8	11	ウィザードリィⅤ	アスキー	
	9	7	ソーサリアン	日本ファルコム	
	10	6	ワンダラーズ フロム イース	日本ファルコム	
⬆	11	—	銀河英雄伝説	ボーステック	
	12	10	イース	日本ファルコム	
⬆	13	—	信長の野望・戦国群雄伝	光　栄	
⬆	14	—	シムシティー	イマジニア	
	15	13	三國志	光　栄	
↑	16	18	ダンジョン・マスター	ビクター音楽産業・富士通	
↑	17	19	ポピュラス	イマジニア	
	18	14	大航海時代	光　栄	
	19	15	サーク	マイクロキャビン	
	20	12	大戦略Ⅲ	システムソフト	

 イラスト／夢来鳥ねむ

●集計対象：2000人（9月8日〜10月7日）

ちょっと肌寒くなってきた今日このごろ、みんなは元気にしているかな？　あまり夜ふかしが過ぎて、カゼをひいたりしないようにね。今月のリーダーズTOP20は、久しぶりにSLGがTOP1に。ほかにも『銀河英雄伝説』が驚異の大復活を遂げたりと、SLGのがんばりが目立つ今月のチャートだ。



読者が選ぶ 20

総得票数	得票数
1644	221
2260	191
221	163
1148	131
804	121
1085	103
694	98
173	88
722	83
525	65
105	63
467	62
162	45
43	43
435	38
200	37
249	35
132	34
135	30
120	25

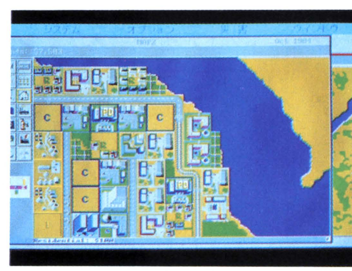
読者の告白
このソフトが好きっ！

シムシティー

（イマジニア）

いまかいまかと、ずっと待ち続けて、やっと手に入れた『シムシティー』。ただいま、25万人のメトロポリスの市長として、日夜、都市経営に取り組んでいます。でも、このゲームをやっていると、ストレスがたまるたまる。市民のワガママが激しくて、おもわず怒りがたまってしまう。こんなときは、セーブをしてから、ワザと大地震を起こして10年くらい何もせずに、ほっておくのが気持ちよい。どうだ、ザマアミロってなわけ。でも、このあいだセーブをしないで災害を起こしちゃったものだから、そこまでの成果が全部パー。みんなも『シムシティー』でストレス解消するときは、くれぐれもセーブを忘れないように。早くメガロポリスを達成したいものです。

東京都／林　幸美



▲なんだかんだで、おもしろいのだ!!

●読者からのひと言募集中●

リーダーズTOP20では、読者の皆さんからの「このソフトが好きっ！」のお便りをお待ちしています。キミの大好きなソフトについて、字数300字程度で自由に書いてね。あて先は、
〒102東京都千代田区九段南4-7-16
市ヶ谷KTビル　コンプティーク
「TOP20このソフトが好きっ！」係

▶21～30位までの順位

順位	ソフト名	順位	ソフト名
21	ブライ 上巻	25	プリンス・オブ・ペルシャ
22	DE・JA	25	天下統一
23	ランペルール	28	ブルトン・レイ
24	ティル・ナ・ノーグ	28	ラグーン
25	ルーンワース	30	クォース

RPG ロールプレイング　SLG シミュレーション　AVG アドベンチャー　ACT アクション　SPT スポーツ　TBL テーブル、パズル　ETC ディスクマガジン、他

Soft Sales Top 20

いま売れているソフトはこれっ!!

ソフトセールストップ20は、全国の調査協力店からの情報から、ソフトの売れ行きの人気ベスト20をセレクションっ！(今回は9月1日から30日までのデータを集計したものです)

順位	先月の順位	ソフト名	メーカー名	対応機種	値段
1	—	シムシティー	イマジニア	PC98	9800円(5D,3.5D)
2	6	大航海時代	光栄	PC98, PC88SR	9800～12200円(5D,3.5D)
3	—	ラグーン	ズーム	X68000	8800円(5D)
4	4	サイレントメビウス	ガイナックス	PC98	14800円(5D,3.5D)
5	—	レイ・ガン	エルフ	PC98	6800円(5D,3.5D)
6	—	ディスクステーション10月号	コンパイル	MSX2(+)	1940円(3.5D)
7	7	ポピュラス	イマジニア	PC98, X68000	9800円(5D,3.5D)
8	1	ドラゴンスレイヤーVI	日本ファルコム	PC98, PC88SR, MSX2, FM TOWNS	8700円(5D,3.5D,CD)
9	—	バーズテイル	ポニーキャニオン	PC98	9800円(5D,3.5D)
10	3	三國志II	光栄	PC98, PC88SR, MSX2, X1t, X68000, FM TOWNS	14800～17200円(5D,3.5D,R,CD)
11	—	ティル・ナ・ノーグ	システムソフト	PC98, PC88SR	8800円(5D,3.5D)
12	5	栄冠は君に　高校野球全国大会	アートディンク	PC98	9500円(5D,3.5D)
13	—	サイバリオン	シャープ	X68000	8800円(5D)
14	15	ウルティマV	ポニーキャニオン	PC98, PC88VA, X68000	9800円(5D,3.5D)
15	—	ファンタジーIV	スタークラフト	PC98	9800円(5D,3.5D)
16	2	プリンス・オブ・ペルシャ	ブローダーバンドジャパン	PC98	8800円(5D,3.5D)
17	—	ピンク・ソックス創刊号	ウェンディマガジン	PC98, MSX2	2800円(5D,3.5D)
18	—	遊撃王II エアーコンバット	システムソフト	PC98	8800円(5D,3.5D)
19	—	ウィザードリィV	アスキー	PC98, PC88SR	12800円(5D,3.5D)
20	—	機甲師団	アートディンク	PC98, X68000	9500円(5D,3.5D)

●とくに記載のないかぎり、価格は消費税を含みません

総合分析

SOFT EXPRESS

今月のセールスTOP20は、お待たせのX68K版登場で『シムシティー』が再浮上。2位以下を大きく引き離して、ダントツのトップ。それから、X68K版のみの発売でありながらも3位にランクインして、大健闘のズームの『ラグーン』や、美少女Hグラフィックがムフフの本格的ARPG『レイ・ガン』、アメリカで大ヒットしたRPG『バーズテイル』など、新作ソフトのがんばりがすごいぞ。

ここでちょっとチャートを見てみると、海外からの移植ソフトが多いのに気がつくね。『シムシティー』『ポピュラス』『バーズテイル』『ウルティマV』『ファンタジーIV』『プリンス・オブ・ペルシャ』『ウィザードリィV』と、なんとその数7点！

今年は、海外ソフトの当たり年なのかな。でも、国産ソフトも負けちゃいないぞ！



今月のチャート　RPGの逆襲！

先月のこのコーナーで、SLGの勢いを止めるのは、いったいどのジャンル？なんていったら、いきなりRPG勢の大逆襲が始まったぞ。今月のランキングにはSLGはわずかに5点。これに対してRPGは3位に初登場の『ラグーン』を筆頭に8点。RPG勢のおみごとな復活だ。その中でも特筆すべきは、アクションRPGが『ラグーン』と『レイ・ガン』の2点だけで、残りが全部、非アクションRPGだってことだ。ここ数年、RPGといえば『エメ・ドラ』をはじめ、『イース』『サーク』のシリーズなど、アクションRPGの人気が高くて、RPGの主流となりつつあったから、こうした非アクションRPGの復権は、新しいRPGの流れを予感させてワクワクなのだ。

3	ラグーン
5	レイ・ガン
8	ドラゴンスレイヤーVI
9	バーズテイル
11	ティル・ナ・ノーグ

今月の注目株　サイレントメビウス

今月の注目株は、先月に続いて4位にランクインした『サイレントメビウス』だ。ご存じ、兄弟誌『コミックコンプ』で、現在第2部が好評連載中のマンガを原作としたAVGだ。AVGといっても、ゲーム自体は、とってもカンタン。常識的に考えていけば、誰でもエンディングにたどりつけるハズだ。むしろ、謎解きよりも、原作の雰囲気そのままのシナリオとガイナックスお得意のすばらしいグラフィックを堪能してほしいソフト。すでに、これはAVGというよりも、コンピュータコミックとでもいうべき作品だね。原作のファンならずともおすすめの1本だ。



▲新しいコミックの形態の誕生か？

The タケル情報

9月セールスTOP10

ソフトの自動販売機、ソフトベンダータケルのランキングを紹介。セールスTOP20とあわせて、ソフト選択の参考にしてね。

1	MSXディスク通信創刊号（MSXマガジン）
2	セレクテッド ソーサリアン5（タケルソフト）
3	FSS「ティグナスの冒険」（MNMソフトウェア）
4	DUEL「川中島」（呉ソフトウェア工房）
5	3段変形メカ ファジー（ログインソフト）
6	セレクテッド ソーサリアン4（タケルソフト）
7	日本五景（ログインソフト）
8	Dante（MSXマガジン）
9	吉田コンツェルン（MSXマガジン）
10	バカスカウォーズ（ログインソフト）

〈9月1日～9月30日〉

●調査協力店●

●ヤマギワソフトショップ	☎03-253-2111	●ロケット千葉店	☎0472-47-0050	●電巧堂チェーン青森本店	☎0177-23-2356
●LAOX新宿店	☎03-350-1241	●パソコンショップ・シグマ	☎052-251-8334	●電巧堂チェーン山形七日町本店	☎0236-23-1055
●富士音響	☎03-255-7846	●カトー無線	☎052-264-1534	●Pic万代店	☎025-243-5135
●COM	☎03-251-1523	●コンピュータ専門店テクノ	☎052-581-1241	●Pic小針店	☎025-233-5791
●SHINKO	☎03-255-0450	●J&Pテクノランド	☎06-634-1211	●ユニードショッパーズダイエー福岡	☎092-721-5411
●池袋WAVE 5F ソフトハウス	☎03-5992-8627	●J&Pメディアランド	☎06-634-1511	●カホ福岡店マイコンセンター	☎092-714-5155
●J&P渋谷店	☎03-496-4141	●J&P高槻店	☎0726-85-1212	●カホ大牟田さんえい店	☎0944-55-7005
●J&P八王子店	☎0426-26-4141	●J&P和歌山店	☎0734-28-1441	●ベスト電気マイコンセンター	☎092-781-7131
●J&P町田店	☎0427-23-1313	●J&P姫路店	☎0792-22-1221	●トキハデパートマイコンセンター	☎0975-38-1111

ソフトハウスおじゃまし隊

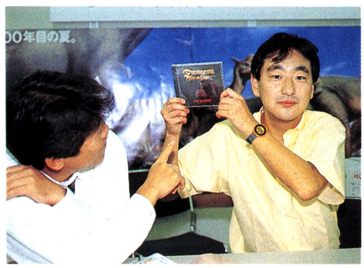
ビクター音楽産業に散った夢の巻



▲キャッシュ・ディスペンサーはとても便利！

むほほ、おもわず顔の筋肉がゆるんでしまふ。今回おじゃまし隊はあのビクター音産にやってきたのだ。ＣＤなんかドンドン出してるビクターだもん、きっとアイドルのひとりやふたりにゃ会えるはず。ルンルン♬とスキップしながらトビラを開けると……ゲゲッなんぢゃこりゃ！　アイドルなんかひとりもいねえじゃねえか！　がく然とするわれわれを迎えてくれたのはズラッと並んだ５人のおぢさん達だった（話によれば、ここはパソコン関係専用のオフィスなので、アイドル様なんて絶対に来ないそうだ……）。





▲ＣＤも出してしまうのだ、と小森さん＆南さん



なんとか気を取り直して、さっそくですがと切り出すと、出た出た、ウワサの新作『続ダンジョン・マスター』。どこがバージョン・アップしたのかは、91ページの記事を読んでくれい。

取材が終わると、制作宣伝課長の小森さんは、なんと会社に据えつけてあるキャッシュ・ディスペンサーを自慢そうに紹介してくれた。フーム、確かにこりゃ便利やね。でもぼくは貯金なんかしてないから関係ないもん……。今度おじゃましたときは、酒井法子を紹介してくださいね♡　小森さん！

アスキー

さる９月28日は東京ファンタスティック映画祭の初日であった。毎年このイベントに参加するたび、つくづく東京に住んでいることを幸福に思う。上映作品は一般公開に先がけ『ディック トレイシー』。待ちきれない映画ファンは『ウィザードリィⅤ』で時間をつぶすか？

アーテック

ダーク・レイスⅡ

あの、闇の中を歩く臨場感！
敵の目をかいくぐる恐怖感！
そして最後まで飽きさせない
シナリオが再び君の前に！

近日登場乞うご期待！

アートディンク

たいへんお待たせしました。あの『Ａ列車で行こう』シリーズの第３弾。その名も『ＡⅢ』が12月に登場です。パワーアップした『ＡⅢ』超ご期待！　そのほかにも『栄冠は君に X68K』『機甲師団FM TOWNS』も発売する予定！　パワフルなアートディンクです！

アリス・ソフト

ALICE-SOFTの新作は、『闘神都市』です。
かなり凝った内容のRPGソフトです。美しいCGはもちろんのこと、多彩で個性的なモンスター群、超かわいい女のコたちが、ばんばん登場しますので、楽しみに待っていてくださいね。

アルシスソフトウェア

「近ごろ、冷え込みますのう」
「もう冬じゃからのう」
「んだども、まだ11月じゃぞ」
「11月いうたかて、もうりっぱな冬なんじゃぞ」
「このままじゃ、オチがないのう」
「さ、はよう風呂入って寝んべ」
「んだ、寝んべ寝んべ……」

イマジニア

ごめんなさい。９月７日『シムシティー』発売以来、品切れ店続出で、たいへんご迷惑をおかけしています。地方のかた、とくにごめんなさい。もうすぐいっぱいお店に並びますからね。『シムシティー』はもう社会現象。秋の夜長、今夜の市長は何人ぐらいかな？

ウルフチーム

ウルフは以前のＲＫ早稲田ビルから引っ越しました。こんど移ったところは、とあるビルの地下１フロアーです。１フロアーといえども敷地面積2.5ヘクタールの超広いフロアーなのです。壁は総大理石張りだし、照明はクリスタルグラスのシャンデリアなんです。

エス・ピー・エス

う～ん、困った！
SPS開発一同全員で沖縄へ行ってしまって、だれもいない。いまごろ本場の台風を初体験しているころでしょう（いまはまだ、台風の季節）。私ひとりで、寂しく留守番をしています。来月号にはまともな情報をお知らせします。

エニックス

PC98版『手天童子』好評発売中、PC88版はちょっと遅れましたが、『ワールドゴルフⅢ』とともに10月26日に発売になりましたので、よろしくお願いいたします。
緊急速報!!
あの『ジーザス』シナリオ２が、この冬発売に向けて制作快調です。

ガイナックス

「燃える編集野郎・外伝２」
喉から手が３本出るほどボーナスが欲しい。だが神田は自分の手を汚すのはいやだった。「よし、これは部下の塩入にまかす。ヤツなら新春大作の展開も安心だ」しかし、この命令は塩入にとってダイエット宣告も同じであった。　（続）

呉ソフトウェア工房

11月上旬から12月上旬に『ファースト・クイーンⅡ』を発売したいのでいまみんなで一生懸命がんばっています。世界が広～くなってしまって、キャラクターの数も多くなってしまったので、まとめるのがたいへんだと、うちの社長がのたまわっています。誰のせいかな？

ゲームアーツ





SOFT EXPRESS

プレゼント

ビクター音産からのプレゼントは現代人のヨロイともいうべき(?)『ダンジョンマスター』のTシャツ！こいつを着て歩けば、町中でモンスターと遭遇しても簡単に追っ払うことができるぞ。今月は5名様に当たってしまうのだ。ははぁ、ありがたや、ありがたやー。



▲欲しい人は下記の住所までハガキでどーぞ！

〈あて先〉
〒102 東京都千代田区九段南4-7-16
市ヶ谷ＫＴビル コンプティーク編集部
「おじゃまし隊」プレゼント係

光　栄

みなさん、お待たせしました。『信長の野望・武将風雲録』が12月12日発売決定です。東北から九州に至る日本全48カ国を舞台に、眠れない夜がまた続きそうですね。今回のテーマは「技術と文化」。鉄砲、鉄甲船の製造や茶器収集など新要素が盛りだくさんですよ。

工画堂スタジオ

今年もどうのこうのといっているうちに年の瀬。残すところ2カ月となった年末商戦。正月休みのスキーツアーも予約できないまま迎えようとしている。今年の冬も暖かい部屋で酒飲んでパソコンゲームのお決まりパターン……だけは避けたいと思っている。

コスモス・コンピューター

君は宇宙の覇者になり、億万長者になれたかな？　なに、まだ宇宙をさまよう文無し野郎だと。それはコンプの特集記事の読みが少ないか、または毎号買ってないな。『レジオナルパワー』『億万長者2』完全制覇の道はコンプだ！　コンプティークよろしく！　よいしょ！

コナミ

僕が大阪にいたとき、納豆を食するたびに「おまえなんか関西人じゃない！」と非難の声をさんざん浴びせられたものだが、私の知人の北海道出身のヒトは納豆を食すとき、なんと砂糖をいっしょに混ぜこんでいた。よもや北海道のヒトがみなそうだとは思わないが。

コンパイル

つい先日、『ディスクステーション』のPC98版が出て、忙しい日々を送っているコンパイルの次なるソフトは……といいたいトコなんですが、まだまだ発表できません。で、皆さまには『ディスクステーション』PC98、MSXでお会いしましょうね。

ザインソフト

ノートパソコン専用のアドベンチャーゲームパック『ブックメイトVol.1』のオートデモが全国有名ショップにて実施中！　ちょっとしたところで、ちょっとした時間にゲームができちゃうブックメイト！　なんと2本1組で5800円というのだから買わなきゃ損だよ。

ジー・エー・エム

今年はみんな『バトル』を買ってくれたかな。ありがとう。
現在『バトル』にチャレンジしているなかで、完勝の最短時間は34ターンの山田君です。
今年中に勝利をおさめないと世界情勢が刻々と変わり『バトル』の中にイラクが侵入かも。

システムサコム

『闇の血族』『ジェミニウィング』はプレイしたか？　X68Kユーザー諸君。まだプレイしてないアンタはきっとろくな死にかたしないと思うから覚悟せーや。で『アトミックロボキッド』がもうすぐ発売だよ。X68K用でMIDI対応。買った人には幸せがおとずれる。

システムソフト

コンプティークの読者の皆さんからの応募作品の中から選りすぐったシナリオを『ブルトン・レイシナリオ集Vol.2』として発売いたします。また、年内には『ブルトン・レイ』X68K版の発売も予定していますので、ご期待ください。

ジャスト



シンキングラビット

みなさん、お元気ですか。この原稿を書いている時点では、某フセイン氏によって、油の値段がつり上がっているところです。
「えーかげんにせー、あーっ！」
さて、こちらでは、新作がヌクヌクと育てられています。そう、育っているんです。

スキャップトラスト

これからまた、寒い寒い寒〜い冬ですね。今年もチラチラと雪が降るんだろ〜な。こ〜んな日には、暖かい部屋でみかんなんか食べながら『紫禁城』をするのがいちばんだと思う。そして2番は、やっぱり雪だるまや、雪合戦だと思う。

☞「ソフトハウス伝言板」は次のページに続くのだ

New Soft 最前線

新作、移植ソフトの発売情報の先取り情報コーナーだよー。なお、情報は10月20日現在なので、発売日等の変更にご注意ー!! また、価格にはとくに記載のないかぎり、消費税は含まれてないからねっ。

新作ソフト

TBL **赤富士**
PC9801・9800円
ポニー・キャニオン 1月21日

ACT **アトミックロボキッド**
X68000・8800円
システムサコム 12月下旬

TBL **石田芳夫九段「即戦力の定石」パートⅡ**
PC9801・9800円
ジー・エー・エム 12月1日

SLG **AⅢ**
PC9801V・12800円
アートディンク 12月予定

SLG **F-15 Strike Eagle Ⅱ**
PC9801・10800円
マイクロプローズジャパン 11月予定

SLG **機動戦士ガンダム デザートオペレーション**
PC9801・9800円
ファミリーソフト 12月中旬

AVG **ザックマックラケン**
FM TOWNS・8800円
富士通 12月予定

SLG **シーザーの野望**
X68000・価格未定
マイクロネット 発売日未定

ACT **Seed of Dragon**
MSX TurboR・8800円
リバーヒルソフト 12月予定

AVG **ジーザスⅡ**
PC8801SR・価格未定
エニックス 発売日未定

RPG **Span of Dream**
PC9801V・12800円
ウルフチーム 11月下旬

SLG **聖戦士ダンバイン**
MSX2・8800円
ファミリーソフト 1月12日

RPG **ソード・ワールドPC**
PC9801V・価格未定
T&Eソフト 発売日未定

RPG **ダーク・レイスⅡ**
PC9801V・9800円
アーテック 11月下旬

SLG **大戦略Ⅲ パワーアップキット**
PC9801・5000円
システムソフト 11月予定

SLG **大戦略Ⅲ'90マップコレクション**
PC9801・5000円
システムソフト 12月予定

SPT **T&E Selection**
PC9801・3900円(税込)
プラザー工業タケル事務局 11月15日

ETC **ディスクステーション'91.1月号**
MSX2(+)・1940円
コンパイル 12月7日

ETC **ディスクステーション98 創刊号**
PC9801・4800円
コンパイル 12月11日

RPG **闘神都市**
PC9801V・価格未定
アリス・ソフト 12月15日

RPG **ドラゴン・ウォーズ**
PC9801V・9800円
スタークラフト 11月中旬

RPG **ドラッケン**
FM TOWNS・8800円
富士通 11月21日

SPT **生中継68**
X68000・価格未定
コナミ 発売日未定

SLG **信長の野望・武将風雲録**
PC8801SR・9800円
光 栄 12月12日

ACT **パロディウスだ! ～神話からお笑いへ～**
X68000・価格未定
コナミ 発売日未定

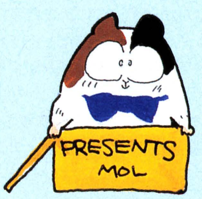
AVG **バトルスキンパニック ～全裸戦士～**
PC8801SR・7800円(税込)
プラザー工業タケル事務局 12月予定

☞引き続き「ソフトハウス伝言板」をどーぞ

スタークラフト

マクラーレン・ホンダがV10からV12エンジンに乗せかえる。フェラーリはV12のエンジンのまま来年に挑む。今年もマクラーレン・ホンダがチームポイントで勝っているけど、来年もマクラーレン・ホンダが優勢かな?

ソフトスタジオWING



T&Eソフト

『ルーンワース2 時空の神戦』のチラシは、業界初(?)のコミック・パンフで登場だ! 『ルーン・ワース2』のオープニング・ストーリーを、発売に先がけて完全コミック化。カラーを含む全28ページで、11月30日に全国のパソコンショップで配布開始。

データウエスト

ブロンウィン頂上計画その……なん番めかわからなくなってしまった。が、しかし、着々と準備は進んでいるのだ。フフフのフ。もうすぐ店頭デモが登場するぞ! DAPSも"AYA"のときより、スピードUPしてるのさ。さあ、みんなでお店に行ってみよう!!

デービーソフト

北海道は短い秋を抜け、急速に冬への坂を転がっていってます。秋の恵みを祝うお祭りも各地で盛ん。待望のスキーシーズンを控え(まだ気が早かったか)すでに気分は遊びまくりモード。
……え、新作ですか? がんばってますってば、ほんと。

NCS

前回の(いつの回だ?)続きみたいな話だが、有能なスタッフはいつでも欲しいものだ。理性で包まれた熱いやる気でも心に冗談がなければ相手の心に響かないと思うぞ。本気だ。いま企画と営業の仕事がおもしろいぞ。'90年のゲーム界を戯れに背負ってみないか?

日本テレネット

皆さん、ながらくお待たせいたしました。前々から日本テレネットはパソコンゲーム業界から撤退したのかとか、いろいろな話がありましたが、そんなことはありません。ちゃんと発売いたします。詳しい情報はもう少しお待ちください。期待できます。

日本ファルコム

11月に代々木のファルコムショップが新装開店します。前より駅に近くなるし、卓上カレンダーなど新製品もたくさん出ますので、ぜひ遊びにきてくださいね。アニメの上映会&コンサートも開催中。18日には大阪で、24日には名古屋で行います。詳しくは広告で。

パック・イン・ビデオ

突然、自分の記憶が消えてしまったら! こんなに恐いことはないだろう。よくドラマなんかであるストーリーだ。こんど発売されるゲームは、主人公が記憶喪失、何もわからないところから始まる。自分は誰なのか? そしてゲームの目的は? 謎は深まるばかり。

ハート電子産業

新作『ファーラの時結界』のPC98移植が決定しました。さわやかな学園モノのファンタジーRPGです。ノリのいいBGMと会話でハイテンポに進んでいくストーリーは楽しくエンディングへと運んでくれるでしょう。たまにはアダルチックなものもいいですよ!

ハミングバードソフト

X68Kユーザーの皆さまに、近日発売予定の作品をお知らせします。ゲーム中にホラーの雰囲気ただよう『ラプラスの魔』がまもなく出ます。詳しくは広告ページをご覧ください。それから『ロードス島戦記』X68K版は、もうしばらく待っててちょうだいね。

PSK

日本人は概して制服に弱い。やましいことがなくても警官や駅員さんの制服にはなんとなく圧迫感を感じてしまう。某氏は看護婦の白衣姿や女高生のセーラー服などにも弱いそうだが、これは少し意味がちがうような気が。『おピョーキ倶楽部』の制服に、乞うご期待!

ジャンル	タイトル	機種・価格	メーカー・発売日
AVG	ヒルズファー	PC9801・8800円	ポニーキャニオン　11月21日
SLG	ファースト・クイーンⅡ	PC9801・8800円	呉ソフトウェア工房　11月下旬
SLG	ブリッツクリーク	PC9801・9800円	システムソフト　11月予定
RPG	FRAY	MSX2(＋),MSX TurboR・各7800円	マイクロキャビン　12月上旬
RPG	ブライ　下巻・完結編	PC9801・9800円	リバーヒルソフト　12月予定
RPG	ブルトン・レイ シナリオ集Vol.2	PC9801・4800円	システムソフト　11月予定
SPT	マスター・オブ・モンスターズⅡ	PC9801V・8800円	システムソフト　年内予定
AVG	Misty vol.6	PC98,PC88,MSX2,X1t,X68,TOWNS,FM77・価格未定	データウエスト　発売日未定
AVG	MERRYGOROUND 第4のユニットシリーズ	FM TOWNS・8800円	データウエスト　12月上旬
RPG	ルーンワース2　時空の神戦	PC9801V・価格未定	T&Eソフト　発売日未定
SPT	Red Storm Rising	PC9801・10800円	マイクロプローズジャパン　12月予定

SOFT EXPRESS

移植ソフト

PC98

●ナビチューン ドラゴン航海記(PC9801・8800円)
工画堂スタジオ　発売日未定

●ブックメイトVol.1(PC9801N・5800円)
ザインソフト　11月中旬

MSX

●銀河英雄伝説Ⅱ(MSX2・9800円)
ボーステック　12月予定

●ティル・ナ・ノーグ禁断の塔(MSX2・8800円)
システムソフト　年内予定

●DPS-SG-(MSX2・6800円)
アリス・ソフト　12月15日

●電脳学園Ⅲ・トップをねらえ!(MSX2・8800円)
ガイナックス　11月9日

●ランス2(MSX2・6800円)
アリス・ソフト　12月15日

FM

●囲碁入門道場(FM TOWNS・9800円)
ジー・エー・エム　12月下旬

●億万長者2(FM TOWNS・価格未定)
コスモス・コンピューター　発売日未定

●機甲師団(FM TOWNS・9500円)
アートディンク　12月予定

●大航海時代(FM TOWNS・11800円)
光　栄　11月27日

●闇の血族(上・下巻)(FM TOWNS・価格未定)
システムサコム　発売日未定

PC88

●銀河英雄伝説Ⅱ(PC8801SR・9800円)
ボーステック　12月予定

●提督の決断(PC8801SR・14800円)
光　栄　11月8日

●ランス2(PC8801SR・6800円)
アリス・ソフト　11月15日

X1,X68000

●野球道Ⅱ(X68000・8800円(税込))
ブラザー工業タケル事務局　発売日未定

●栄冠は君に(X68000・9500円)
アートディンク　12月予定

●銀河英雄伝説Ⅱ(X68000・9800円)
ボーステック　11月30日

●シュヴァルツシルト(X68000・12800円)
工画堂スタジオ　発売日未定

●D-欧州蜃気楼-(X68000・12800円)
ウルフチーム　12月中旬

●遙かなるオーガスタ(X68000・12800円)
T&Eソフト　発売日未定

●ブルトン・レイ(X68000・8800円)
システムソフト　11月予定

●ラプラスの魔(X68000・7800円)
ハミングバードソフト　発売日未定

●リングマスターⅡ(X68000・8800円)
ホビージャパン　12月14日

ビクター音楽産業

待望の『続ダンジョン・マスター』が完成しました。こんどは前作以上のパワーアップはもちろん、米国発売のオリジナル作品を、開発会社FTLが、自ら手を加えての日本上陸なのです。今年の年末は『カオスの逆襲』の恐怖が、待ちかまえているのです!!

ビー・ピー・エス

この号が出るころはもう11月ですね。ちょっと木の葉が少なくなってくるころです。皆さんカゼなんてひいてませんよね。ひいてる人は、早く治してしまいましょう。うちの開発は熱気が出ててヒーターいらずになってます。もうすぐ何か出てくるんじゃないかな。

ファミリーソフト

ただいま『ダンバイン』と『ガンダム』の制作ビシビシ進行中!! うっきー！　ハードざんすー！　家へ帰っても地獄の底から社長の甘いささやきが脳をシゲキする。「締め切りがグラフィックを呼ぶうぅ……」うっきー！　やめてー！　トニー助けてー！

富士通

海外であまたの賞を受賞した、驚異の3DスクロールRPG『ドラッケン』が、いよいよ発売されます。11月21日、定価8800円、CD-ROMにて発売。そろそろ店頭デモが始まっているので、ぜひ見にいってください。スクロールは本当にスゴイよ。

ブラザー工業タケル事務局

この秋、私はキャディになりました。15日発売の『T&Eセレクション』。『オーガスタ』『エイトレイクス』に続くニューゴルフコースなんだけど、この中のキャディさんとして登場するのだ！　さて、4人のうち、私はどれでしょう……？

ボーステック

X68Kの『銀河英雄伝説Ⅱ』は、なんと背景が2重スクロールするのです。宇宙SLGとしては、初の試みです。もちろんグラフィックはX68K専用だし、ゲーム画面のスクロールはなめらか。戦闘シーンも独特のふんい気を持っています。MIDIにも対応。

ポニーキャニオン

夜の長い秋はRPGに最適のシーズン。PC88ユーザーはついに登場の『AD&D®プール・オブ・レイディアンス』をぜひ楽しんでね。11月21日にはAD&D®第3弾『ヒルズファー』が登場。PC98ユーザーは、『プール～』でつくったキャラクターで遊べますよ。

ホビージャパン

『リングマスターⅡ』X68K版制作快調！　かわいい女のコの絵がバシバシ描き上がっています。シナリオもグレードUP！　年内発売なので、ヨロシク。

マイクロキャビン

『XakII』PC88版が発売され、もう世間は大騒ぎさ。みんなやってるかあ～い。ほんとうに難しいVRシステムを理解してもらえたのもみんなの頭がいいおかげ。感謝感謝。そのすばらしさをきっと実感しているころでしょう。PC98版ももうじき発売。お楽しみに！

マイクロネット

(前回の続き) ハァハァ、どうやらまいたようだな。
おや、みなさんまたお会いしましたね。今回こそX68Kの新作『シーザーの野望』を……隠れて！
ちっ、やつらめ、ついにここまで来たか。では、また会いましょう。担当は貧乏人、明大昭平でした。

マイクロプローズジャパン

ここで、とってもたいせつなお知らせが……そう、PC98版『Red Storm Rising』が12月中に発売だあ！　これは最高におもしろいよ。原作は映画「レッド・オクトーバーを追え！」で有名なトム・クランシーの小説。彼のアドバイスで開発されてるのだ!!

リバーヒルソフト

『ブライ 下巻』プロジェクトチームに、元クリスタルキングのキーボード、今給黎(いまきゅうれい)氏の姿がある。彼のオリジナル全40曲は、R-MACSというMIDIを使った画期的な音楽システムで開発中だ。そのサウンドは、すでに君の想像を超えている。

JESUS II

—ジーザス II—



数年前、目をみはるアニメーションと斬新な展開で、世間をアッといわせたエニックスの名作SF・AVG『ジーザス』。その続編が、長い沈黙を破って、いよいよ姿をあらわすことに。AVGがかつての勢力を失って久しいきょうこの頃、由緒正しき名作の血を引くこの作品が、はたしてゲーム界にて王位奪還をはたすことができるか……ヒジョーに興味深いのである。わしゃ期待しとるよ、『ジーザスII』くん。息をのませるグラフィック、手に汗にぎるスリリングなストーリー展開で、ふたたび、わしらをアッと驚かせてくれい！

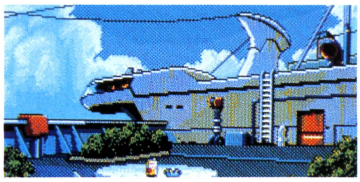
遠い宇宙の果てから、あの恐るべき怪物が帰ってきた！

SOFT EXPRESS
ジーザスII
PC8801SRシリーズ 5D 価格未定
エニックス ☎03-5272-2374

西暦2063年、前作のあのいまわしい事件から2年後。まるで何ごともなかったかのように、地球の上に平和な時間が流れている。カリスト号という名の船で海を旅しているのは、3WDバイクのレーサー五色和也と相棒の真治。この和也クンこそが、今回の主人公なんである。

ところで彼は、いまでこそバイクのレーサーなんぞやってるが、2年以上前は銀河防衛軍に在籍してたらしい。ここで、前作を知ってる人はピンとくるでしょ。そう、前作の主人公、武麻速雄も、たしか銀河防衛軍だったよね。

あの恐怖の宇宙船コメット号の中で、つぎつぎと仲間を失いながらも、まるで『エイリアン』のシガニー・ウィーバーみたいに単身モンスターと戦った武麻速雄。今回の主人公・和也は、その速雄と、銀河防衛軍で同期生だったという。うーむ、このへんの因縁に、今後のストーリーの伏線を感じるぞ！


▲一見、平和なカリスト号の船内。まさかここに、恐ろしい地獄絵が描かれようとは……


▲海中から引き揚げられる、謎のコンテナ。ワケわかんない物を拾うと、ロクなことないぞ！

多彩な登場人物たちが、つぎつぎと恐ろしい

カリスト号乗客乗員



▼もと銀河防衛軍、いまはバイクのレーサー。鼻のバンソーコーがチャームポイントの好青年



▼カリスト号の乗客。どうせバレちゃうから教えるが、じつは和也の相棒・真治の彼女なのだ



▼和也の相棒、バイクのメカニック。なぜか彼女がいる！



▼2年前、ジーザス号の事件をスクープした美人記者。この船に乗ってるのは、単なる偶然か？



▼同じくカリスト号の乗客。職業は医者。つぎつぎと倒れる乗員を冷静に看取った勇気の人だ



▼人のいい顔をしてるが、けっこう油断のならない人

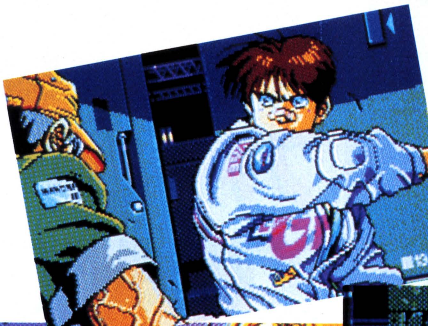
 ※画面写真は開発中のモノです

海中から引き揚げた謎のコンテナが、とんでもない事件の発端となった！

ま、和也の過去はともあれ、カリスト号のほうは、とりあえず平穏な船旅を続けているところだったのだ。ところが、通信系統の故障とかで、海のどまんなかで突然の停泊。そこへ今度は、空から謎のコンテナが降ってきたのである。カリスト号は海中に沈んだコンテナを引き揚げ、船内に積みこんだ。そして……それを発端に、カリスト号は不気味な事件に巻きこまれたのだ！

ひとり、またひとり……。つぎつぎに恐ろしい姿に変身して倒れていく、カリスト号の乗員たち。追いつめられた和也たちを救ったのは、なんと、速雄ひきいる銀河防衛軍だった。彼らは和也の目の前で、例のコンテナを解体。そこから転がり出たのは、前作で速雄が倒した、あの恐ろしいモンスターの残骸だった！　そう、あいつがふたたび人間の前に、それもこともあろうにこの地球に、あらわれたのだ！

そういうわけで、ここまでが『ジーザスII』のプロローグ。これ以降は、いよいよ和也と速雄を中心に、モンスターとの息づまる戦いが展開される予定である。アニメ映画を見てるような迫真のグラフィックとリアルなＳＥ、すぎやまこういち氏のＢＧＭ、そしてラストのドンデン返し。ＡＶＧの醍醐味をあらためて教えてくれる期待作だ！



◀カリスト号を支配する、恐怖と混乱。乗員たちのすさまじい死に方は、なにを意味しているのか……。アニメ処理を効果的にあつかったグラフィックが、キミたちをグイグイとストーリーに引きずりこんでいく

これが問題のコンテナだ！

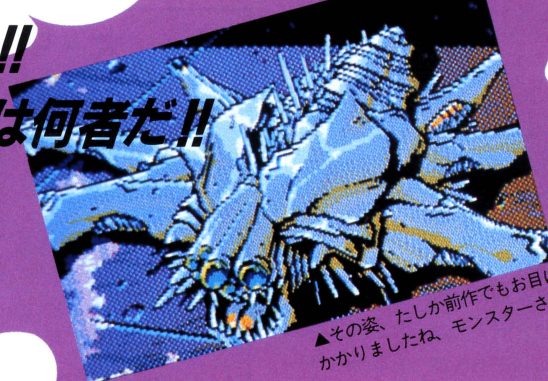


▲「コメット号」と書かれたコンテナ。２年前の事件の影が、和也の頭を横切っていく……！



▲激しくボーン中尉にくってかかる麻世。いったいなにが起きたのか、それは教えてあげないよよよ～ん♡

げげっ!!
こいつは何者だ!!



▲その姿、たしか前作でもお目にかかりましたね、モンスターさん

事件に巻きこまれていく!!

イアルテ技師



▲いつもデッキにいる大男。無愛想で口の悪い奴

松山機関長



▲無口な男。しかも無愛想。海の男って、こうなのか？

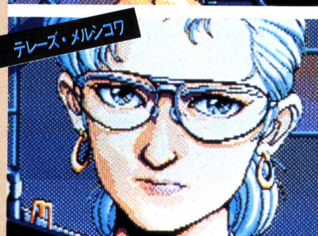
銀河防衛軍

武麻速雄



▲いわずと知れた、前作の主人公。ますます精悍な2枚目になり、ファンにはうれしいかぎり

テレーズ・メルシコワ



▲銀河防衛軍准尉。名前からしてロシア系かと思われる。なかなかインテリっぽい美女である

ボーン中尉



▲シュワルツェネッガー風の大男。戦闘では役にたつ

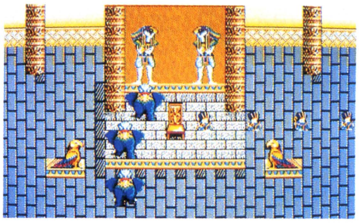
ノーマン博士



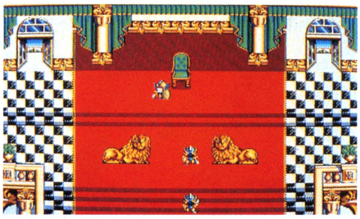
▲銀河防衛軍生態学博士。敵の正体をあばけるか？

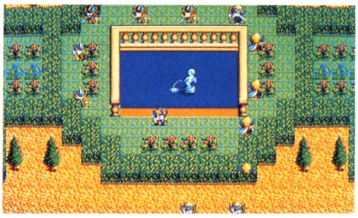






ファースト・クィーンII —砂漠の女王—





パソコンゲーム界に新風を吹きこんだ呉ソフトウェア工房から『ファースト・クィーンII』が発売される！　これまでの呉ソフトの作品のなかでも熱心なファンの多かったモノの続編が登場だ。

名作ファンタジーゲームの続編登場！

ファースト・クィーンII
—砂漠の女王—
PC9801VMシリーズ {5D/3.5D} 8800円〔税別〕
呉ソフトウェア工房　☎0486-46-0660

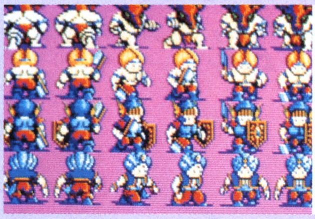
騎士やエルフ、半魚人などいろんなキャラが総出演、画面上リアルタイムでド派手に戦う『ファースト・クィーン』はおぼえてるよね。強力なインパクトを持った斬新なゲームだっただけにその印象は頭のなかにバッチリ残ってるハズだ。なんとその続編『ファースト・クィーンII—砂漠の女王—』が今年の年末ついに登場！　前作を超える大作になることはもちろん、またまたゲーム界に一大旋風を巻き起こすことはまちがいないぞ。

登場キャラは200種類近く！　マップの大きさは前作の倍！　大幅にスケールアップした『II』は好評だったシステムにオートバトルを追加、操作もより簡単になった。さらに、物語上の流れで主人公や１軍隊が単独で行動しなければならないカッコいい場面もプラス。ＲＰＧの持つストーリー性とＳＬＧの持つリアル性の両立をねらった意欲作なのだ。４つの国と８部族を巻きこんで起こる大戦争に期待せよ！

大・中・小キャラがゾロゾロと！



▲主人公の姿は身分によって変化するのだ！



▲小キャラのバリエーションはとっても豊富。ミノタウロスの子分は笑える！



▲中キャラともなるとさすがにディテールも細かい。個性、魅力ともに満点！



▲ヌイグルミを着ると能力が変わるヘンなキャラも…



▲各国の騎兵がズラリと登場。どの国にも特徴があるのでデザインもまちまちだ

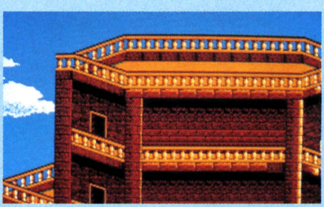


▲ドドンと迫力のある大キャラ。見るだけならいいが敵として出るとなると……

圧巻のフィールド



▲巨大なダム。青い水流。もうもうとあがる水煙が雰囲気をかもしだしている



▲空をつきさすようにそびえたつ塔の頂上。中にははたしてどんなイベントが？

 ※画面は開発中のモノです





SOFT EXPRESS

カオスの逆襲

続ダンジョン・マスター

緊急警告！　パソコンゲーマーを震撼させたスーパーリアルRPG『ダンジョン・マスター』の続編が急速接近中だ！　冒険者たちよ、剣を構え、魔法を唱える準備をいそげ！

カオス復活、新たな迷宮で再戦！

続ダンジョン・マスター
カオスの逆襲

PC9801VMシリーズ　5D
X68000　3.5D　9800円〔税別〕
FM-TOWNS　CD

ビクター音楽産業　☎03-423-7901

早く出してほしいと思ってはいたが、まさかこんなに早く移植されるとは思わなかった！　ダンジョンを冒険する緊張感、興奮を味わうことが目的という斬新なコンセプトがバカウケしたRPG『ダンジョン・マスター』の続編が早くも発売準備完了！　だが素直に喜こんでばかりもいられないぞ。新作『続ダンジョン・マスター』にはヒントブックがついてくるにもかかわらず、開発部の人は「それでも前作とはその難易度は比べようがありませんね」とニヤリ……ぞぞ、こりゃ相当な覚悟で挑まなければアッという間に全滅させられてしまいそうだ。

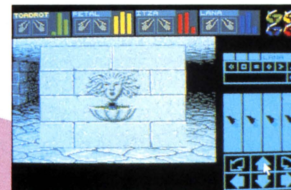
謎を解き、リアルタイムの戦闘で怪物たちをなぎ倒しながら迷宮内をズンズン進む……基本的な遊び方こそ前作と変わらないが、その細部にはユーザーがよりゲームのおもしろさを満喫できるように多くの新しい試みがなされているぞ。さらに誌上では明確に伝えられないのが残念だが、『続』ではサウンドも格段にパワーアップ。扉が開く音ひとつにしても、音の大きさによってその扉までの距離を表現。怪物の鳴き声はよりおぞましく、さらには迫りくる足音まで加わって『ダンジョン・マスター』最大の特徴であるリアル感は数倍にも強化されているのだ。

前作のキャラを使うことも可能なので、いまのうちにレベルをあげておけば有利。とりあえずFM-TOWNSが11月末、98と68が12月中旬の予定だから、新たな迷宮にひそむ強敵たちとの戦いに備えていまからパーティを強化せよ！

より難解に



◀迷宮の構造は複雑怪奇。さまざまな罠が待つ！



◀泉はメデューサの形状をしている。不気味だ

より強力に



◀前作で登場した怪物もケタちがいに強力に！



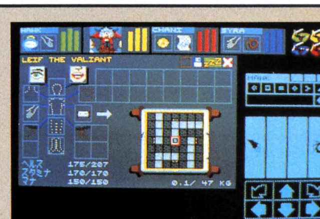
◀瞬時にパーティを全滅させる敵まで出てくるぞ

新機能で勝負だ！

前作ではなかったシステム上の工夫が、『続ダンジョン・マスター』にはタップリとこらされている。数々の新機能が盛りこまれているおかげで、殺風景な場面が続く冒険も新鮮に感じられるのだ。

マップ機能

ある巻物を発見すると近くの地形がひと目でわかるように。隠し扉なんかも楽に発見できるので、冒険の強力な助けになる。



◀パーティを中心に7×7のエリアが表示されるのだ

エディット機能

なんと冒険者の顔を自分の好みに合わせて描き直すことだってできるのだ！　マウスでチョイチョイとやるだけなのでとっても簡単。自分で顔を描けば当然キャラに対する思い入れもちがってくるぞ。

▶あらかじめ用意されているキャラを少しいじって…





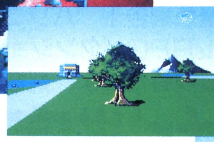
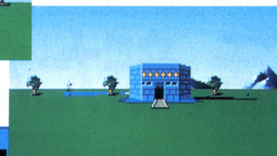
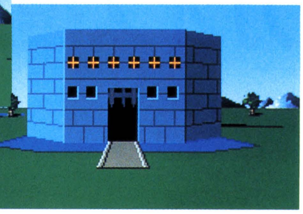
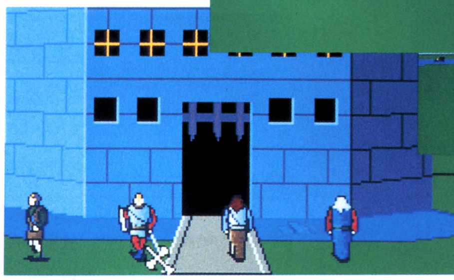
◀金髪の妖精の誕生だぁ。なかなかイカシてるでしょ



欧州生まれのドラッケンついに日本上陸！

アミガで人気を博した『ドラッケン』が、TOWNSで日本にお目見えだ。発売元の欧州では、数々の賞を獲得したこのゲーム、その魅力について探ってみよう。

ドラッケンワールドは、360°の広がりを持つ世界！

▲これまでの“3D”の常識をくつがえす、斬新なシステムで、360度どんな方向にもスムーズに移動できる。じつに、臨場感あふれる移動シーンだ。

SOFT EXPRESS
ドラッケン
FM-TOWNS CD 8800円〔税別〕
富士通 ☎03-5690-0032

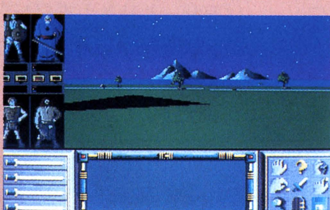
ドラゴンが万物の創造主であるドラッケンの世界。ところが、時とともに記憶を失った人間が、あろうことかドラゴンを倒してしまったのだ。彼らの消滅と同時に、魔法も失われ、世界は大混乱に陥ってしまう。人類を滅亡から救うために、キミは立ち上がるのだ。さあ、ドラゴン王族（ドラッケン）が復活した島に渡れ！ ドラゴンの父が流したという、「第9の涙」の謎を解きあかせ！

ドラッケンは、建物の中を除いては、基本的に3D形式のRPG。3Dと聞いて東西南北の四方向しか移動できない、いままでの3D画面を連想するキミはあまーい。ドラッケンは、そんなせせこましい制約にとらわれてないんだ。なんと、360度、どんな方向でも自由に移動できちゃうんだぜ。RPGなのに、画面全体を見渡せちゃう、フライトシミュレーターばりの大迫力画面なんて、感涙モンでしょ？ おまけに移動時や方向変換した時の、スクロールの滑らかで速いことといったら！ まるで、その場にいるような臨場感だぜっ。モンスターとの戦闘シーンにも注目してくれ。超巨大モンスターが、動き回るサマは鳥肌ものだぞ。

日本版ではメッセージが、CDを使っての音声になるのだ。しかも、吹替えが、アニメなどで活躍中の声優さんたちなのだからウレシイかぎりだよね！

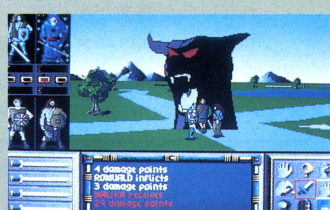
ようこそ、ドラッケンワールドへ

自然な時間経過



▲この世界には、時間が存在する。背景の変化がじつに自然で、時間の経過は一目瞭然

白熱！ リアルな戦闘シーン

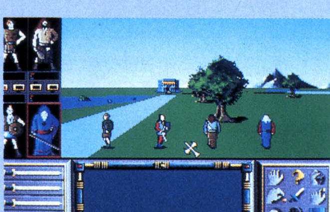


▲こんな巨大なキャラクターが、本当に滑らかにアニメーションしちゃうのだ



▲基本的には戦闘はオート。プレイヤーが手を下さずとも、勝手に闘う

システム画面でのコマンド選択は慎重かつ冷静に



▲通常の移動は3DでおこなわれるTOWNSならではの美しいグラフィックに注目



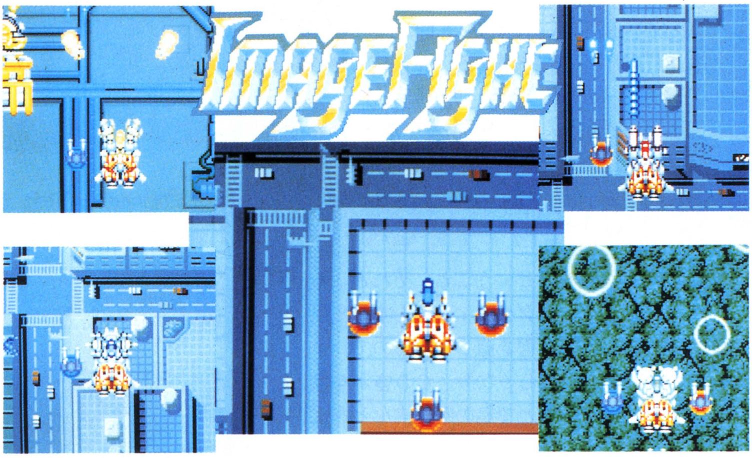
▲建物の中に入ると、キャラクターが画面に現れ、2D画面となる



▲建物の中には、会話のできる相手がいることも……。会話によって、情報を得よう

※画面は開発中のモノです

※**ドラッケン発表会のお知らせ** 日程は、11/17(土)13:00～17:00(TOWNSプラザ秋葉原)、11/18(日)13:00～17:00(TOWNSプラザ大須)、11/18(日)13:00～17:00(TOWNSプラザなんば)、話題の『ドラッケン』を実際にプレイできるほか、Q&Aコーナーもある。



SOFT EXPRESS

さまざまな敵との戦闘訓練をクリアして、人類の脅威と戦え！　かつてゲームセンターに登場するや、爆発的な人気を得たあの『イメージファイト』が、FM-TOWNSに移植されて帰ってきた！　まさに完全移植ともいうべき完成度をもって、再び君に挑戦するぞ！　目指せ勝利へのボーダーライン・90%！

あの「イメージファイト」の興奮を再び！

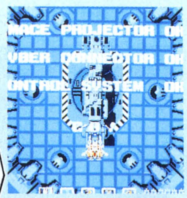
SOFT EXPRESS
イメージファイト
FM-TOWNS　CD　9800円〔税別〕
ビング　☎044-722-4682

全５面の訓練面で、トータル撃破率90%をマークし、３面に及ぶ実戦面を戦い抜け！　バリエーションに富んだステージと、数多くのパワーアップアイテムでファンを魅了した『イメージファイト』が、TOWNSに登場することになったぞ！　ファンにとっては、その完成度など気にかかることであろうが、その点はご安心めされい。アーケード版を上回るほどのグラフィックとサウンドは、さすがTOWNS といったところで、２種類のポッド、９種類のオプションパーツ、エンジン４段切替えなど、自機の性能もなんら劣るところはない。３Ｄスコープを持っているなら、『３Ｄイメージファイト』だって楽しめるというありがたさだ。ただ画面の比率の関係上、ちょっと視界が狭まった感はあるが、それもまた一興というもの。ゲームセンターで無念の涙をのんだ人も、いまこそその思いを晴らそうじゃないか。数多くのステージを越えて、君は人類を救うことができるか!?

ワンポイントチェック

一画面で見渡せる広さは、実物の約3分の2。上下スクロールで補なっているが、難易度は多少上だ。

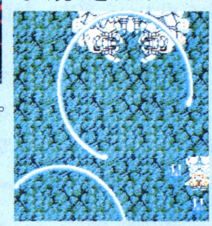
惑星上戦


▲さあ出発だ！　行く手に待ち受けるのは、鬼か蛇か!?

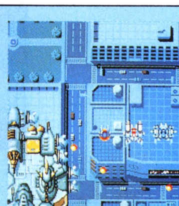
▼いきなり怒濤のミサイルの雨！　だがこれでも序の口

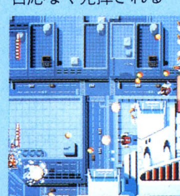


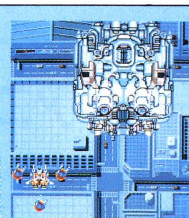
▲大型戦艦の艦砲射撃。敵は近づく前にたたくのが鉄則だ

▼１面のボスのお出ましだ。リングビームはよく見て避けよう


対戦艦戦


▲２面では事前にパーツが３つ出てくる。慎重に選ぼう

▼右に見えるのが超巨大戦艦。ポッドの力が否応なく発揮される



▲２面のボスだ。こいつは正面攻撃を受けつけない。考えて戦おう

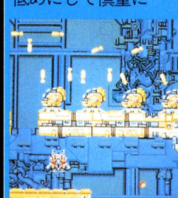
採掘基地

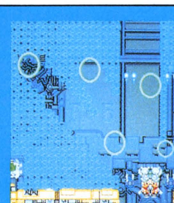
▼宇宙採掘基地へ突入。突然落ちてくる隕石に不意をつかれるな！



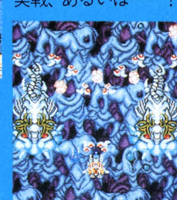
▲ここのレーザータンクとミサイルポッドは手強い。早めにたたけ

軌道エレベーター

▼障害物が多いエレベーター内。エンジンを低めにして慎重に



▲電磁アミ地帯にリングレーザーは必需品！　チェンジを忘れずに

宇宙戦

▼生物兵器が怖い第５面！　ここを越えれば実戦、あるいは……!?




いま、もっとも注目されているAVG『ルーム』が91年1月早くもTOWNSで登場。TOWNSの特性をフルに活用した最良のエンターティメントを見逃すな！



珠玉の名作AVG、TOWNSで上陸！

SOFT EXPRESS
ルーム
FM-TOWNS　CD　8800円〔税別〕
富士通　☎03-5690-0032

本誌9月号で、ロー・アダムス氏がすでに紹介した、この春アメリカで発売され、いま一番話題になっている『ルーム』がTOWNSに移植されて登場。音楽やCGなど凝りに凝ったTOWNS版『ルーム』は既成のAVGの概念を根本から覆す、斬新なデザインのゲームだ。

この『ルーム』、最大の特徴は、すべてのコマンドを、画面左下にでてくる杖（魔法を奏でる糸巻棒）による音階で実行することだ。主人公は、始め3音階しか奏でられないが、彼が成長するに従って徐徐に新たな音階を奏でられるようになるのだ。

特筆すべきは、今回の移植に際して、原作の持つ独特の雰囲気、随所にちりばめられた演出効果の高い音楽性などが、まったく損なわれていないということ。それどころか、グラフィックをすべて新たに書き直してあるので、より美しくなり、CD音源を使うことで鳥の鳴き声などをよりリアルに演出しているのだ。しかも、原作ではカセットテープでついていた、20分にも及ぶドラマシーンを一流の声優を使って収録するとか。いまから楽しみな1本だ！



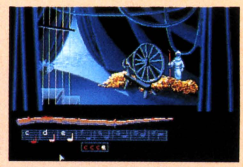
▲長老に呼びだされた主人公は、自らの数奇な運命を知ることに…



▲目についたモノはマウスでクリック。意外なものが大切なことも

魔法を奏でると、意外な展開が…

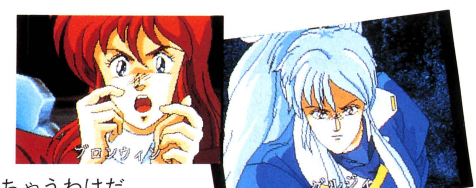


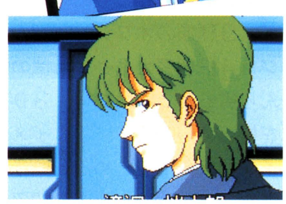


パズルを解くようにして、音階は覚えていく。しかも、どの音階が、何に対して作用するかは、わからないのだ。

メリーゴーランド
――第4のユニットシリーズ――
パソコンゲームがアニメになった！

『D-Again』で第1部が完結した「第4のユニット」の続編がDAPSフル搭載で登場！





SOFT EXPRESS
メリーゴーランド
第4のユニットシリーズ
FM-TOWNS　CD　8800円〔税別〕
データウエスト　☎06-968-1236

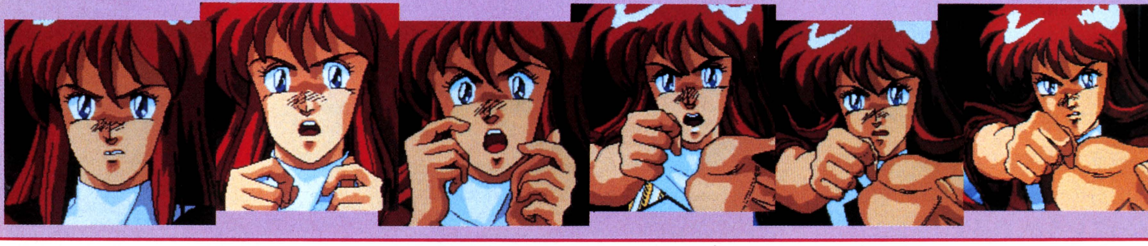
好評の「第4のユニット」シリーズの第二部がいよいよスタートする。ストーリーも新展開で、前作では一部にしか採用されていなかったDAPSが今回フル装備される。だから、全編にわたってBGMが流れるなか、ブロウィンが喋りながら、アニメーションしちゃうわけだ。

さらに、今回はゲームを解き終ると、オープニングからエンディングまでを一気に再生するDAPSリプレイ機能もついているのだ。

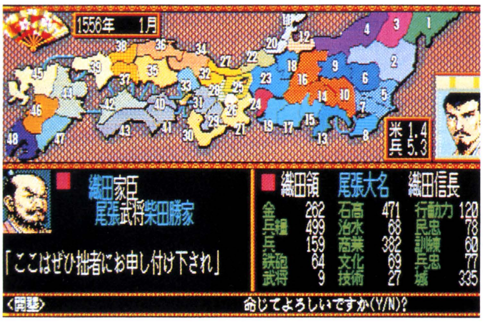
いまから発売が楽しみだ！

途切れのないアニメーションとPCMによるセリフは感激だ！

総動画枚数はなんと2500枚！　さらにセリフは9人の声優が担当した。そのスケールと臨場感はバツグンだ！



※メリーゴーランド発表会のお知らせ　日程は、11/18(日)15:00～17:00(富士通プラザ福岡)、11/23(金)13:00～17:00(TOWNSプラザ秋葉原)、11/23(金)13:00～16:00(富士通プラザ札幌)、11/23(金)13:00～16:00(富士通プラザ仙台)、11/24(土)13:00～17:00(TOWNSプラザ大須)、11/24(土)13:00～16:00(富士通プラザ広島)、11/24(土)14:00～16:30(富士通プラザ神戸)、11/25(日)13:00～17:00(TOWNSプラザなんば)、話題のDAPSを体験できるほか、Q&Aコーナーもある。



『信長の野望』や『三國史』など、歴史シミュレーションソフトで大ヒットを飛ばしている大御所・光栄の新作は『信長の野望・武将風雲録』だ。今回は、安土桃山時代の文化や技術の面を切り口にして、戦国時代をよりリアルに再現しているのだ！



◀全国48カ国に割拠する実在の大名41人から好きな人物を選ぶ

文化の向上と技術革新が勝利の秘訣だ！

信長の野望 武将風雲録
PC8801SRシリーズ 5D 9800円〔税別〕
光栄 ☎045-561-6861

信長が活躍した安土・桃山時代は茶道などの侘び・寂の文化や、鉄砲、軍船の製造技術などが発達した。『信長の野望・武将風雲録』では、これらの要素をうまくゲームに取り入れているのが大きな特徴だ。

たとえば、鉄砲を購入したくとも、商人と親密な関係にならなければ売ってもらえない。そのため、茶会や、茶器の収集を通して教養を高め、商人とつき合ってゆくのだ。また、技術力が伸びれば、鉄甲船も建造できるようになる。

これらは、合戦で想像以上の威力を発揮するが、謀反や一揆、疫病・台風などの災害、さらには侵略してくる他国の大名など、天下統一のためには苦難が待ち受けているぞ。

今回プレイヤーは東北から九州までの全国の大名から選べる。さらに、今回は８人までのマルチプレイも可能だ。12月発売予定だから、ファンはもうちょっとのしんぼうだ。

さあ、苦難を乗り越えて、天下統一を果たすのだ！



▲時間の経過や天候の変化、鉄砲による長距離攻撃などが野戦の要素だ

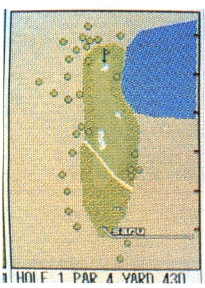


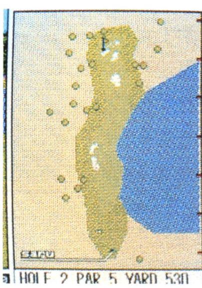
▲茶会は鉄砲の購入に欠かせない商人との関係を深めるのに役立つのだ



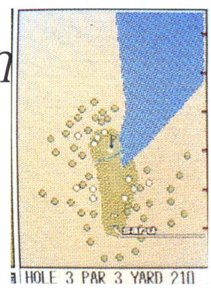
▲今回は海戦が戦闘として加わった。軍船建造の技術革新が必要だぞ

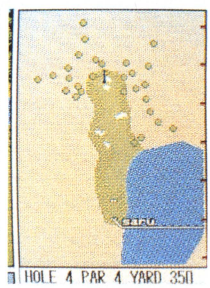
NEW 3D GOLF SIMULATION
T&E Selection
T&E SOFT ORIGINAL COURSE





『遙かなるオーガスタ』のコースデータ集が、ソフトベンダータケルより発売される。いままでのコースをすべてクリアしてしまった人は必見だ。





手応えバッチリの18ホールが新たに登場

T&E セレクション
PC9801シリーズ 5D/3.5D 3900円〔税込〕
ブラザー工業タケル事務局 ☎052-824-2493

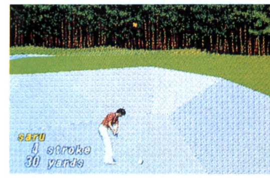
『遙かなるオーガスタ』の新しいコースデータ集が発売される。その名も『T&E セレクション』。

前作のデータ集『エイトレイクスG.C.』に比べると、全体的に難易度はやや低くなっているようだ。とくに『エイトレイクス』では、グリーンの速さが半端ではなかったが、この「セレクション」では、やや抑えてあるので、前回パットが決まらなくて悩んだ人にはウレシイ知らせかも。

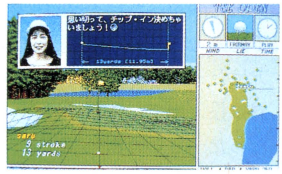
もっとも、その分アンジュレーションの厳しさは前２作以上で、うっかりするとグリーン周囲のバンカーやクリークにボールが落ちてしまうこともままある。

全18ホールはわりと堅実な構成で、〝なんだこりゃ〟と思うようなコースはないが、それだけに確実にスコアをのばすことが必要だ。前２作をクリアした人にはちょうどいい腕試しの機会になるだろう。

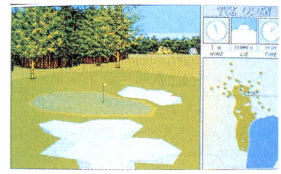
なお、今回登場する４人の女性キャディーは、ブラザー選りぬきの美人なのだ。



▲深いバンカーもある。アプローチショットは、慎重に打とう



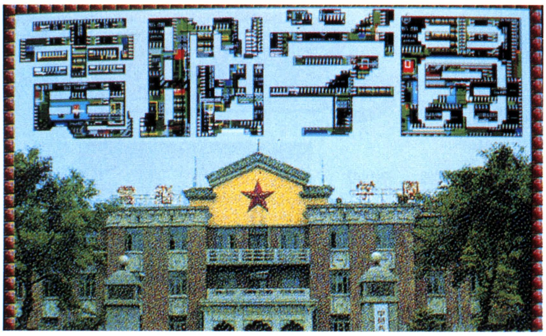
▲プレイを盛りあげるキャディーさんには、ブラザーの美人社員を予定



▲ホールは起伏に富んでいる。注意を怠ると、大叩きしてしまう。怖い

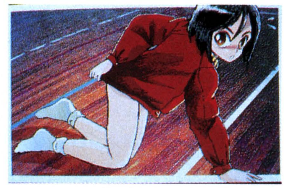
※画面は開発中のものです。

電脳学園Ⅰがさらに美しくバージョンアップ





▲マニアックなクイズはあいかわらず。全問正解は難しいぞ!?



▲パソコンソフト初！　最終画面では女の子の××××が……!?



▲背景のグラフィックは実写とりこみだからリアリティがあるのだ！

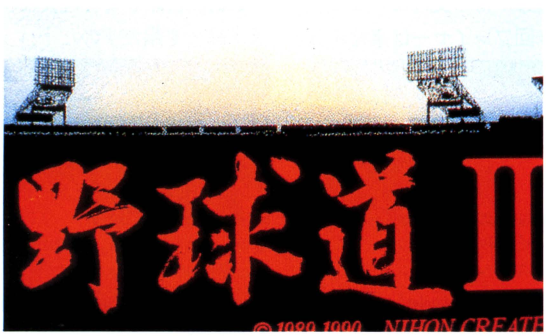
SOFT EXPRESS
電脳学園Ⅰ
PC9801VMシリーズ {5D 3.5D} 8800円〔税別〕
ゼネラルプロダクツ　☎0422-22-1980

おなじみ、マニアックなクイズに正解すると女の子が服を脱いじゃう『電脳学園Ⅰ』のバージョンアップ版が98で登場！

旧バージョンでは画面表示が遅かったが、今回はデータアクセス時間が大幅に短縮されスムースになった。また全画面が新たに書き起こされ、より美しくなったのだ。

さらに嬉しいことに、旧バージョンを持っている人には半額で販売！（その辺は広告で確かめてくれ）アニメやSFに自信のある人は挑戦せよ！

目指すはフジタかモリか、とにかく優勝だ！

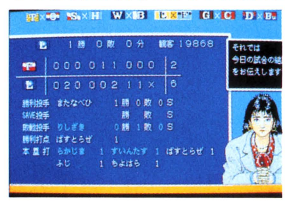




▲これがメイン画面。選手管理や球団の設備に気をくばっておこう



▲一戦一戦大切にしよう。でもメンドウなら途中退場で終らせるも良し

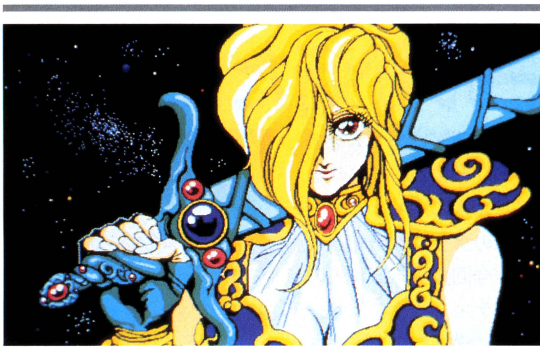


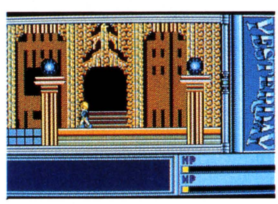
▲試合結果だけでなく観客数にも気をつけよう。人気のバロメーターだ

SOFT EXPRESS
野球道Ⅱ
PC9801VMシリーズ {5D 3.5D} 9800円〔税込〕（タケル販売）
日本クリエイト　☎0729-96-1956

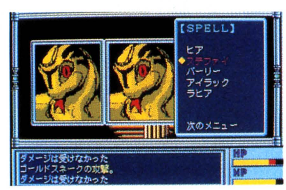
プロ野球シミュレーションゲームとして好評の『野球道Ⅱ』の98版がでたぞ。グラフィックは400ラインになって、よりいっそう見やすくなったし、操作もマウスが使えるようになったから気持ちよくプレイできるのだ。試合中の選手の動きも改良されていて、ますますリアル。データも今年最新のものだから、話題の野茂や与田など新人たちも入っているのだ。今年のプロ野球の結果に納得できない人は、これで監督の苦労を味わってみては？

『イエスタディ』はちょっと変なRPGだよ





▲ね、この画面見てるとアクションゲームかなって思っちゃうよね



▲戦闘はコマンド式、敵が大勢でてきた時にはやっぱり魔法が便利だぞ



▲人との会話はとても大切、店の人も商売だけじゃなく情報をくれるぞ

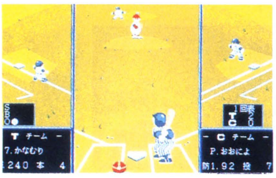
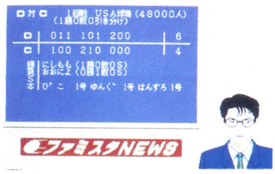
SOFT EXPRESS
イエスタディ
PC8801SRシリーズ
PC9801VMシリーズ {5D 3.5D} 7800円〔税別〕
X68000
システムハウスオー　☎075-502-2972

宇宙最後の未知の領域〝ナッシングゾーン〟に向かった探査船は突然不思議な光につつまれ、ソニアはたったひとり見知らぬ世界に投げ出されてしまったのだった…というSFっぽいオープニングなんだけど、中味はファンタジーっぽい横スクロールRPGなのだ。アクションかなと思わせるような画面でありながら戦闘シーンに入るとコマンド選択式の戦闘に。こいつはみごとにフェイントしてくれるねぇ。でも内容はしっかりしているぞ。

臨場感が加わった『ファミスタ』なのだ

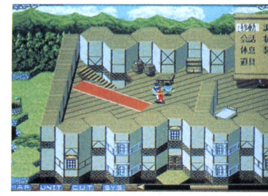
プロ野球ファミリースタジアム '90年度　ペナントレース版
FM-TOWNS CD 7800円〔税別〕
ゲームアーツ　☎03-984-1136

あの人気野球ゲーム『ファミスタ』が、ついにTOWNSに登場。今回出場する球団は、16球団。選手のデータは、最新の'90年度版を使用している。４種類の球場など、美しく描かれたグラフィックに、かわいい音声も加わって臨場感は抜群。自分だけの球団がつくれるエディット機能もついている。

斜め上からのアングルが美しいRPG登場！

スパン・オブ・ドリーム
PC9801VMシリーズ　5D／3.5D　12800円〔税別〕
ウルフチーム　☎03-5273-4795

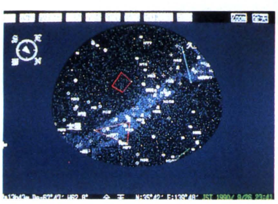
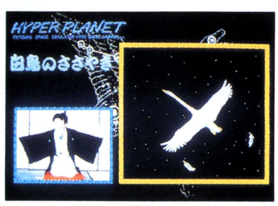


グラフィックの美しさでは定評のあるウルフチームから、立体感を加えさらに美しくなったRPGが登場！　斜め上からのアングル、3D HEX表示、SLGの要素までとりこんだ斬新なスタイルのRPGだ。音楽にも力を入れていてこちらも必聴だ！

ときには星空を眺めるゆとりも大切だよ

ハイパー　プラネット
FM-TOWNS CD 12800円〔税別〕
ダットジャパン　☎096-359-4178

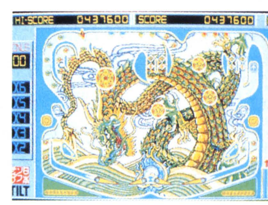
天体観賞に浸りたいキミには、この天体シミュレータソフトがおすすめ。約16000個の恒星データをもとにした星空を高速描画で再現。星のことが勉強できる機能もいろいろ。星空落語、ナレーション入り12カ月のプラネタリウムは心に憩いを与えてくれる。150点余りの惑星の写真や施設ガイドも必見だ。

中国画のピンボール台とは珍しいやね

ピンボール・ピンボール
PC9801VMシリーズ／X68000　5D／3.5D　7800円〔税別〕
日本ソフテック　☎0425-82-1502

ボールの動きがみごとにシミュレートされたピンボールゲームが登場。2人プレイでも得点が競いあえ、面チェンジ、スロットマシン、バンパーなどの仕掛けが多数用意されている。ピンボール台といえば、アメコミ調が定番だけど、こちらは、全3面とも龍や城といった渋い中国画調なのがユニークだ。

こんな楽しいおとぎ話もあっていい

あかずきんちゃん
PC8801SRシリーズ　5D　4800円〔税別〕
システムデルタ　☎082-233-3860

あかずきんちゃんの童話をパロディ化したコマンド選択式のAVG。アイテムをうまく使って、白雪ちゃんやおーかみさんの妨害を避けたり撃退しながら、最終的にはおばあちゃんの家にたどり着くことが目的だ。エンディングは7通り。すべて見るのは至難の技(？)。なおカードゲームのおまけ付きだ。




サイバーなノリの対戦型アクションゲーム！

サイバー・ファイト
PC9801シリーズ／PC8801SRシリーズ　5D／3.5D　5400〔税込〕
ブラザー工業タケル事務局 ☎052-824-2493

相手のゴールにボールを叩き込むだけのシンプルなルールながら、高速移動、テレポートなどサイバーなノリがゲームを熱くする。しかも得点によって経験値を得、成長していき、自分の育てたキャラと友だちの育てたキャラをCRT上で対戦させることも可能。熱い火花を散らして、イザ対戦！





ゼネラルプロダクツの 帰ってきた 同人ソフト自由自在

風が、夏の思い出をすっかり秋色に変えてしまう、そんな季節、このコーナーは帰ってきました。好き勝手に書くから打ち切りになったんだろうと考えていた読者の皆さんの豊かな想像は、大はずれです。ちょっと事情があってお休みを頂いてたのです。でも今月から復活！　バリバリいくぞー！

遊撃隊〈番外編〉—太平洋の赤い神風—



◀お馴染み(?)遊撃隊が帰ってきた。そのパワーアップは半端じゃねえぞ

いつもだったら１ページに２～３本のソフトを紹介するこのコーナーなんだけど、今回はこの遊撃隊に絞って大紹介してみようと思うぞ。ちょっと前に紹介したシリーズ第一作に比べ、大きくパワーアップしたこの第二作はプロはだしのエンターティメント性とアマチュアならではの破天荒さをビンビンと感じるのだ。

ストーリーはといえば、国営放送で大絶賛放送中、しかも世界に名だたる我らのGAINAXが製作している『ふしぎの海のナディア』と奇しくも同じ、ネモ船長とノーチラス号が登場する大冒険談、んでそれのアドベンチャー・ゲーム(それだけじゃないんだけどね）というわけ。ソフトに同封されていたお手紙には「発売は５月２日だし、制作はそれよりう——んと前にやっているから、某国営放送のアニメ番組とはなんの関係もない」と書いてあったんで、ま、似たようなことはだれでも考えるってことなんだけど、とにかくおもしろけりゃいいジャンという私の姿勢においてはそんなことはドーでもいいのであった。

さて、この『遊撃隊—太平洋の赤い神風』、グラフィック・プログラムテクニック・音楽・演出等、どれをとっても驚くことばかりだ。紹介されている画面写真を見てもらえればわかると思うけど、これらのグラフィックは88とは思えない美しさだ。しかも何より画面に奥行きのあるレイアウトがいいよね。音楽だってほとんどのシーン、ほとんどのイベントでジャンジャカなってるし、オミゴト！　のひとことなのだ。

ゲームｉｎゲームでいきなしアクション・ゲームも入ってるし、プレイしてて飽きることはまずないんじゃないかなあ。

久びさのお薦めのこの１本。いいぞ！

TKO-soft

遊撃隊〈番外編〉—太平洋の赤い神風—
ＰＣ88ＳＲ以降　４枚組
アドベンチャー・ゲーム

これが登場人物たちだっ！



◀ゲームを立ち上げるとまずは登場人物の紹介からスタートする



◀お馴染み「遊撃隊」のメンバーが次々と登場しプロフィールが明らかにされる



▶この導入部からプレイヤーはゲーム世界にのめり込んでしまうのだ

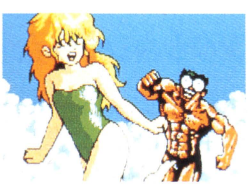


◀それにしてもこれだけの数のメインキャラがいるゲームが他にあっただろーか



▶噂のネモ船長だ。なんとなく例のアニメの人に似てるのは偶然なのである

●女の子ももちろん可愛いぞ!!



◀ゲームの必需品、可愛い女の子ももちろん登場。しかも水着なのである

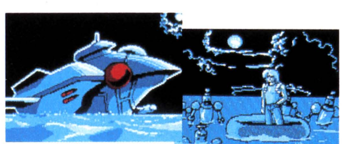


▶この画面写真からもこのゲームの画面レイアウトの巧みさがわかるね



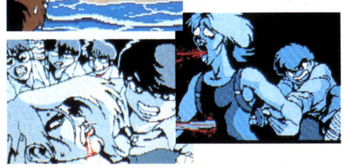
◀ひたすら残念なのは彼女たちじゃなくてむさい男たちが主役ということ

●見どころいっぱいのグラフィックだ!!





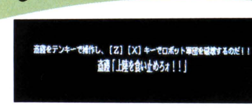


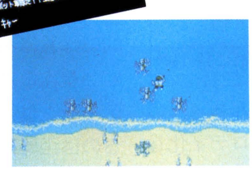


●アニメーション効果もふんだんに使用されており、単調になりがちなアドベンチャー・ゲームにアクセントを持たせている。これが同人ソフトなのだから困ったもんじゃ、ったく

イキナリ始まるゲームinゲームもあるでヨウハウハ







★恐るべきアクション・ゲームは突然に始まる。ちょいとムズいのと、勝利条件が不明確なのは気にかかるけど、意外と燃えてしまうのだ

今月の点取表

「遊撃隊」ADV　PC88SR以降４枚組

グラフィック	★★★★★(半)
ゲーム性	★★★★
プログラムテク	★★★★



アメリカン3Dゲームズ！

常に世界のゲームシーンをリードし続ける、パソコンゲーム発祥の地アメリカ。そのアメリカで、いまもっとも熱いのが3Dグラフィックゲームだ！

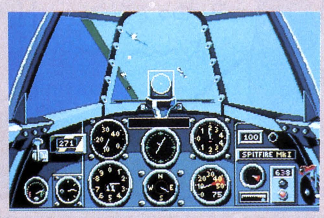
複葉機、UFO、ドラゴン、なんでもあり！

ＲＰＧにしてもＡＶＧにしても、もともとはアメリカで生まれたもの。最近でも『シムシティー』などの斬新な発想のアメリカ産ゲームが、日本のゲーム業界に大きな影響を与えている。アメリカで流行(はや)ったゲームジャンル・スタイルは、たいてい日本流にアレンジされて日本でも流行ってきたのだけれど、アメリカでは大流行しているゲームスタイルなのに、日本ではまだまだ少ないのが、ポリゴンなどを使った３Ｄビジュアルを持つゲーム。

もともとこのスタイルは、アメリカでは人気のあるフライトシミュレーターで使われ、発展してきたもの。画面写真のように、現在では、乗物であれば陸海空から架空のものまでたいていのものがあるし、シミュレーターとしてだけではなく、普通のゲーム表現方法としていろいろな使われ方をしているのだ。パソコンゲームならではの表現方法でもあるし、移植版もいろいろ出始めているので、これから日本でもトレンドになるかも……。要注目！

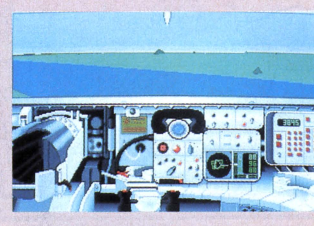
乗物シミュレーター

THEIR FINEST HOUR



▲第二次大戦のイギリス上空の戦いの戦闘機と爆撃機のシミュレーター。全米で人気No.１。気持ちよく動いてくれる。
Lucasfilm Games(Amiga, IBM-PC)59.95$

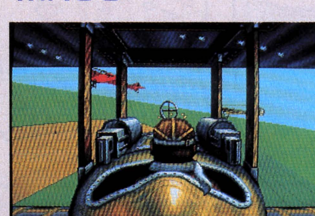
M-1 TANK PLATOON



▲アメリカの主力戦車Ｍ１エイブラハムのシミュレーター。１台ではなく４台１組の小隊を指揮する。戦術的能力が必要。
MICRO PROSE(IBM-PC)69.95$

3Dはゲームの一部！

WINGS



▲第１次大戦のパイロットのゲームだけど、３Ｄは敵機との戦闘時のみ。あとは２Ｄや疑似３Ｄ。ゲーム演出が最高！
Cinemaware(Amiga)49.95$

MIDWINTER



▲雪と氷の島を舞台にするアクションストラテジー。移動シーンでスキー、バギー、ハンググライダーなどを使用する。
MICROPLAY(Amiga, Atari-ST, IBM-PC)39.95$

なんでも3Dゲームに！

DRAGONSTRIKE



▲ご存じ『AD&D®』シリーズ。ドラゴンに乗って敵のドラゴンと空中戦を行う。飛行機とちがう操作(操縦？)感覚が楽しい。
SSI(IBM-PC)49.95$

UFO



▲アメリカでも本格的なフライトシミュレーターで有名なサブロジックの、本格的で大真面目なＵＦＯのフライトシミュレーター。
SubLogic(IBM, Amiga, Atari-ST)49.95$

MECHWARRIOR



▲BATTLETECHシリーズ。巨大ロボットに乗ってミサイルやレーザーで戦う。ボード SLGが原作の意外と本格的なシミュレーターだ。
ACTIVISION(IBM-PC, Atari-ST)49.95$

●隔月連載リセットちゃん、今回はちょっとアブナイRPG『ごくらく天国』!



●真実プロ☎0798-51-1365●ＰＣ98、7800円〔税別〕

※このソフトを５名様にプレゼント！応募はアンケート葉書で



リセットちゃんへのお手紙、リクエストは
〒102東京都千代田区九段南4-7-16市ケ谷KTビル
コンプティーク編集部リセットちゃん係まで

次回リセットちゃんは2月号で!

システムソフト
コンプティーク主催

ブルトン・レイ
大賞



パンパカパーン、とファンファーレの音も華やかに、いよいよ『ブルトン・レイ　シナリオコンテスト』結果発表ぢゃ！　みなの者、全国から選びぬかれた力作を、とくとごろうじろ！

大賞　邪神復活 ノームの冒険　神奈川県　石和康宏

システムソフト賞　遊戯領主 世界最強の鬼ごっこ　群馬県　関貴弘

コンプティーク賞　髪飾りを捜して　東京都　松山國宏

黒田幸弘賞	無名の英雄	エラルンド王国の戦い	福岡県　田口博士
伊東岳彦賞	小英雄物語	王子ピエールと共に……	大阪府　江川宣宏
いのまたむつみ賞	英雄伝説	ヴェスタインの魔王	福岡県　田口恵美子
宮迫靖賞	怪しげな饗宴	大波乱！ 魔術士学校の修学旅行！	北海道　斎藤あずさ
佐藤辰男賞	英雄誕生	ドラゴンスレイヤーの伝説	東京都　持田直穂
審査員特別賞	神々の闘技	失われた大地を求めて	長野県　百瀬靖彦
審査員特別賞	大魔術師の夢と	ああ…… 女神達の歌声が聞こえる	東京都　岡部誠

シナリオコンテスト

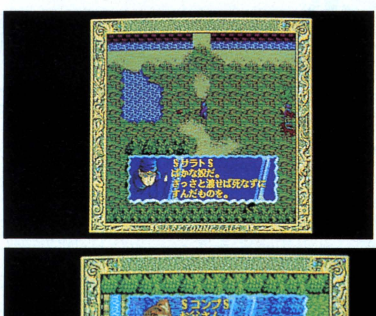


発表

神奈川県 **石和康宏**

大賞

邪神復活
ノームの冒険



◀邪神復活を図り、封印を持つノームを殺した魔導師！



▲ノームの息子は、父の遺志をつぎ、邪神の復活を阻止するため旅に出る。おともは猫一匹だけだ

ストーリー

太古の昔、地上には、世界を破滅に追いやる恐るべき邪神が存在した。この悪の化身を倒すため地上につかわされた竜神は、邪神の肉体を、燭台・珠・杯の5つの神器に封じこめた。

それから長い時を経た、いま。邪神の復活を望む者が、神器のひとつを守るノームの村を襲った。残されたノームの少年は、神器を求めて旅に出るのだった。

オーソドックスなストーリーだが、イベントの配置もうまく、飽きさせない作品。小さくて弱いノームと子猫が、いっしょうけんめい戦いながら旅を続け、だんだんと強くなっていく……ファンタジーの古典的な設定なんだけど(「指輪物語」も小さなホビットが主人公だしね)、その姿がほほえましく、ついつい感情移入してしまうのだ。バランスや盛りあげ方も絶妙で、プレイヤーを退屈させないところがうまい。システムソフトがイチオシしただけあって、完成度の高い、楽しい力作だった。

98RAフルセット獲得

システムソフト賞

遊戯領主

世界最強の鬼ごっこ

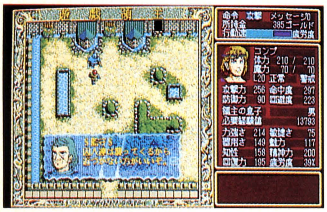
群馬県
関貴弘

遊び好きの領主の気まぐれで開催された、町ぐるみの大鬼ごっこ大会。優勝者は次期領主になれるとか。はたして……? 町の人間にまじって、モンスターや大魔王まで飛び入り参加しての大混戦。隠れ方もいろいろ、抱腹絶倒の楽しい作品だ。

98ノート獲得



▲特撮番組の悪役のようなことを言う「暗黒帝ラザール」。彼も鬼ごっこに飛び入り参加するのだ



◀あらゆる苦難を乗りこえて情報を集め、逃げまわるほかのキャラクターを追いつめなければならない

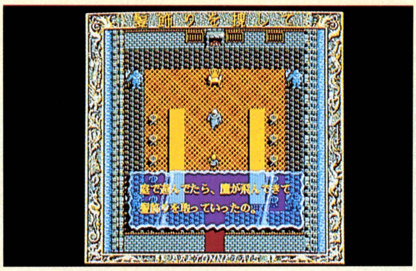
コンプティーク賞

髪飾りを捜して

東京都
松山國宏

お気に入りの髪飾りを鷹に取られたオテンバ姫。髪飾りを奪い返そうと、猫を連れて、こっそりお城を抜け出した。ほのぼのしたストーリー、しゃべる猫など楽しいキャラクター……全体的にバランスのとれた作品。会話のセンスにも注目!

98ノート獲得



▲自慢の髪飾りを鷹にとられてしまった姫。なんとか城を抜け出し、鷹の行くえを捜さなければ!



◀あるアイテムを手に入れれば、おともの猫も、しゃべれるようになる。これがまたカワイーのだ

審査員特別賞

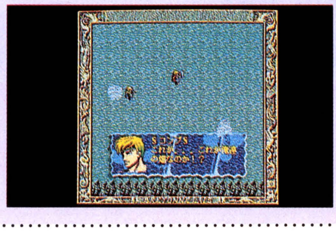
神々の闘技

失われた大地を求めて

長野県 **百瀬靖彦**

ある日、苦労して育てた作物が全滅しているのを発見した主人公。その原因は、なんと神様たちが闘技の観戦に夢中になって地上のことを忘れたからだった。怒った主人公は、神に文句をつけにいくのだが……。演出のうまさが随所に光る。

コードレスホン獲得!!



◀神々の力が地上にとどかないため、畑が全滅した!

審査員特別賞

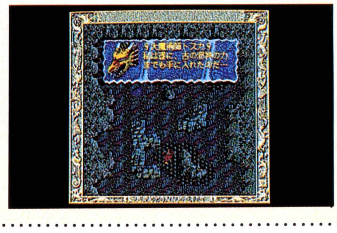
大魔術師の夢と

ああ…女神達の歌声が聞こえる

東京都 **岡部誠**

国王に依頼されて、魔法で守護神を生み出す研究をする、ふたりの魔術師ヨナとトスカ。ところがふたりの意見が対立し、国民はヨナを支持。怒ったトスカは邪神を復活させて復讐を誓う。ストーリー、とくにエンディングに才能を感じる。

ポータブルCD獲得!!



◀心ないウワサのため失脚、魔術師の心はねじまがった

黒田幸弘賞

無名の英雄

エラルンド王国の戦い

福岡県 **田口博士**

3Dスキャナ獲得!!

冒険の途中で、ふと立ち寄った宿屋。ところがこの宿屋には、人っ子ひとり見あたらない。はたして、このエラルンド王国に何が起こったのだろうか？　オーソドックスな話だが、キャラの個性や、ボスが使う分身の術などが、楽しめる。



◀偶然立ち寄った街で、彼は陰謀に巻きこまれる

伊東岳彦賞

小英雄物語

王子ピエールと共に……

大阪府 **江川宣宏**

キーボード獲得!!

国いちばんのワガママ王子が、城を抜け出してしまった！　さっそく王子を捜しに出発した世話役の爺。○○に変装した王子にだまされたり、モンスターと戦ったり、もぉ大変！　いきいきしたキャラ、テンポのいいストーリーが魅力的。



◀調子よく遊びに行く王子。彼をつかまえるのだ

宮迫 靖賞

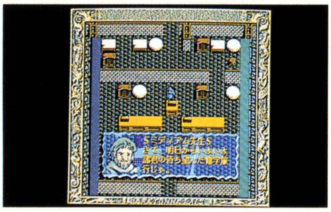
怪しげな饗宴

大波乱！魔術士学校の修学旅行

北海道 **斎藤あずさ**

電子手帳"ET"獲得!!

魔法学校の修学旅行中、一部の生徒が抜け出して「究極の味」捜しに出かけた！　最高の鍋料理の材料（なんとクラーケンにコカトリスといったモンスターたち）を手に入れるため、野を越え山を越えての大冒険。アイデアと笑いで勝負の力作。



◀待ちに待った修学旅行。しかし、その先には……

いのまた むつみ賞

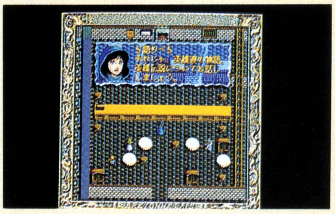
英雄伝説

ヴェスタインの魔王

福岡県 **田口恵美子**

音声感知カメラ獲得!!

異世界の死の魔王と３人の勇者にまつわる伝説を聞いた少女は、自分の前世がその勇者のひとりであることを告げられる。そして、死の魔王が復活しようとしていることも……。バランスのとれた親切なつくりが○。オープニングもなかなか！



◀彼女の語る英雄伝説は、冒険への序章だった

佐藤辰男賞

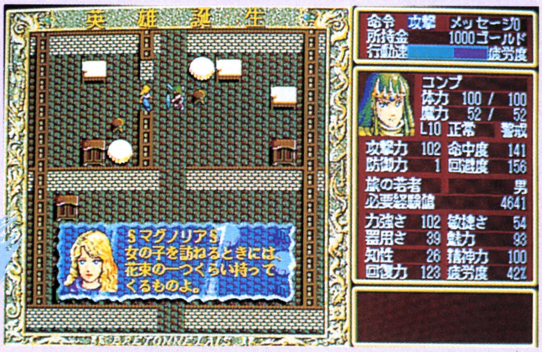
英雄誕生

ドラゴンスレイヤーの伝説

東京都 **持田直穂**

小型モデム獲得!!

旅の途中で出会った美女にひとめ惚れ、彼女の歓心を買うために駆けずりまわり、モンスターと戦う冒険者。さて、彼の恋の結末は……？　アッシー君（この場合はミツグ君か？）の悲哀を見事に描き、他人事とは思えない(笑)。伏線もお見事！



▲審査員の怒りを買いまくった、タカビーなヒロイン。彼女のおかげで、主人公はさんざんな目に遭わなければならない

ブルトン・レイ　シナリオコンテスト
公開審査会開催さる!!



▲残念ながら当日はいのまた先生が病欠。左はじは先生からのメッセージを読むシステムソフトの森本氏なので念のため

10月14日、新宿野村ビルにて、『ブルトン・レイ　シナリオコンテスト公開審査会』が開催された。当日、会場に来てくれてたみなさん、ありがとーね。木村も客席の後ろでこっそり見ていたが、なかなか楽しい審査会であった。

まず、審査会の前に、『ブルトン・レイ』の作者である竹谷直志氏による「シナリオのつくり方」講座。「短編シナリオだから、起承転結をしっかりとつけること」「自己完結しないように、できるだけたくさんの第三者にプレイしてもらって、率直な意見をきくこと」など、いろいろタメになるアドバイスがあって、おもわずウムウムとうなずいてしまったぞ。

それから審査員の先生がたが入場して、いよいよ公開審査のはじまり、はじまり。美人の女性司会者と審査委員長のクロ先生との絶妙の掛け合い（それにしても、息が合ってたあのふたり。クロ先生ったらスミにおけないぞっ）で、楽しく審査が進行したのであった。

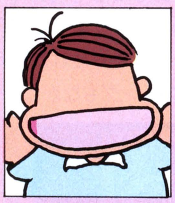
おもえばコンプ8月号で広く全国に募集をかけた、このシナリオコンテスト。期間が短かった（締め切りまで2カ月だったもんな……）にもかかわらず、約400本もの応募作が寄せられた。そして、ここにノミネートされた10作は、厳しい予選をくぐりぬけてきた、いずれ劣らぬ力作ぞろいなのである。



▶当日の司会をしてくれた、美人のお姉さん

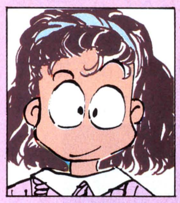


▲シナリオ講座で講義をする竹谷氏。数日前に講師の話を聞き、あわてまくったそ～な



漫画家
伊東岳彦氏

ボクは、自分がギャグっぽい漫画を描くものですから、やっぱりギャグの光ってる作品、遊び心のある作品にポイントを置いて選考しました。応募作の中には、ユニークな発想のものや笑わせてくれるものがあって、選ぶのも楽しかったですね。たとえば、ボクが賞をあげた『小英雄物語』。ワガママでヘソまがりで他人に迷惑ばかりかける王子のキャラクターが、とてもよかったな。



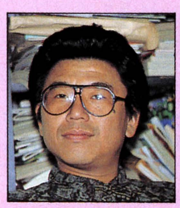
イラストレーター
いのまたむつみ氏

もっと類型的なものが多いと思っていたので、予想外にバラエティに富んだ作品に驚かされました。たとえば、佳作の『どろんどろん』などは、ヘビ女が主人公だったりして、おもしろかった！　ただ、ひねった作品というのは、たいてい話がわかりにくくって……。逆にわかりやすい作品は、オーソドックスすぎるような気がしました。新鮮かつわかりやすい作品がほしかったな。



システムソフト
アミューズメント事業部副部長
宮迫靖氏

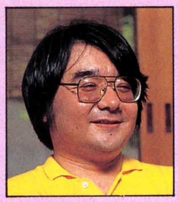
期間が短かったせいか、締め切りギリギリの駆けこみ応募が多くて、もう大変でした。だから、早い時期に送ってくれた作品のほうが、ちょっと有利だったかもしれません。選考のポイントは、起承転結がしっかりしてることと、テンポよく進行すること。奇をてらいすぎるのは問題ですが、強烈な個性のある作品が多くて、感心しました。



コンプティーク編集長
佐藤辰男

このコンテストのタイトルは「日本一のシナリオコンテスト」。ですから、受賞作と佳作に選ばれた人は、「日本で20本の指に入る傑作だ！」と、自信を持ってくれていいと思います。ゲームは、物語・音楽・絵の3つの要素をふくんだ芸術です。これからも、こうしたコンテストなどの機会をできるだけつくって、新しい才能を発掘していきたいですね。みなさん、がんばってください。

1作1作がスライドで紹介され、それぞれ審査員のコメントと採点がおこなわれる。審査員の人柄と趣味のにじみ出た採点は、なかなか興味深かった。そして、いよいよ10作全部の審査が終わってみると……これはいかに！　なんと同点の最優秀作が2本もあるではないかっ。だが、賞品の98フルセットは、あくまでひとつ。そこで審査員が10分ほど控え室にこもり、カンカンガクガクの審議の結果、めでたく各賞が決定したのであった。そんなワケで、受賞作・佳作のみなさん、おめでとー！



ゲームデザイナー
黒田幸弘氏

アイデア自体はすごくおもしろいのに、それを処理する方法論があまい……というのが、応募作全体を見ての感想です。イントロやエンディングはとてもいいのに、バランスが悪いため、冗長なゲームになってしまったりする。このへんを、もう少し練ってほしいですね。それから、人を感動させようなんて思わないこと。プレイヤーというのは、そうそう感動なんてしてくれないんです。それよりも、「ほう、こんなイベントがあるのか」「こんなふうにできてるのか」と感心させるようにしむけたい。感動よりも感心させること、それがゲームづくりのコツです。

おしくも選にもれた 佳作10作全リスト

タイトル	サブタイトル	作者
勇者の資格	全世界「あんたが勇者！」選手権	東京都　檜垣龍太郎&谷本剛志
賢者の眠る島	ナ・ティルの秘宝を求めて！	東京都　岡野仁志
地球の危機！	父と自然を救え	愛知県　伊藤剛
宇宙の彼方から	惑星BX-21の危機	熊本県　橋本誠
暗黒の記憶	精霊王の帰還	神奈川県　佐藤正治
ふたりの女神	時の女神と伝説の勇者の恋愛譚	東京都　堀江透
どろんどろん	どろんどろん伝説　序章	神奈川県　加藤誠
見果てぬ夢	若き独裁者の悲しき恋	福井県　鈴木英彰
硝子細工の塔	領主館連続殺人事件	神奈川県　匿名希望
五つの聖剣	ある離島の勇者伝説	広島県　久保博之

大賞・各賞・佳作あわせて全20作

11月19日発売決定

さて、選びぬかれた力作をざっと紹介しちゃったワケだが、みなさん、いかがであったかな。「おっ、これはぜひともプレイしてみたいぞ」と思った作品も、いくつかあったんじゃないかな。そこで、かねてよりウワサの商品化のニュース！　いよいよ11月19日に、この全20作が、『ブルトン・レイ　シナリオ集Vol.２』として、登場するのであるっ。いや〜、楽しみだこと。今回、おしくも選外となった諸君も、ライバルたちの作品を、ぜひプレイしてみてほしいのだ。そしてつぎのチャンスには、それを超える傑作をつくるのだ！



ロードス島戦記

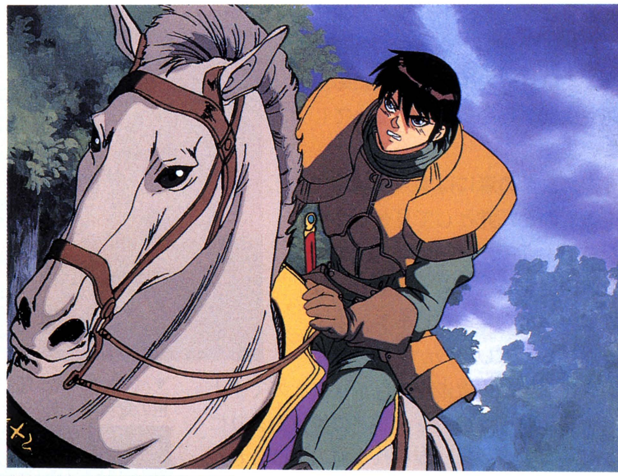
オリジナルビデオアニメ
OVA版

ついにマーモ軍が動きだした。すでにカノンは落ち、魔の手はアラニアやヴァリスへも伸びつつある。ヴァリスのファーン王らが迎撃の準備を整えはじめたとはいえ、正直なところ、まだ彼らに対抗できるだけの勢力は整っていない。ロードスはマーモの軍門にくだってしまうのだろうか？



◀ヴァリスの王女であるフィアンナ姫。彼女はファーン王の使者として、聖騎士と共にアラニアに向けて旅立ったのだが……

複雑な人間関係が織りなすドラマ



『ロードス島戦記』では、じつにさまざまな人間関係（エルフやドワーフ、モンスターなどもいますが）が描かれています。それは、一緒に冒険する仲間であったり、剣を交える敵同士であったり、軍隊の上司と部下であったり、そして親子であったりします。

みなさんもご存じのようにヴァリスのファーン王とフィアンナ王女とはじつの親子です。しかし、アラニアへの使者という役割を持った彼女に対し、ファーン王は娘としてではなく、あくまで王女として接しています。つらく、危険な旅になることがわかっているため、ファーン王としては本来ならば聖騎士たちだけに任せたいところでしょう。でも、フィアンナの王女という立場が必要であるために、娘としてあつかわないでいるのです。

▲さらわれたフィアンナ姫を追う、無理無茶無謀と三拍子そろった暴走戦士パーン。リプレイや小説でおなじみの名場面



◀なぜこんな超絶美少女が、あのエトなんかにほれてしまうのか……、ロードス七不思議のひとつ、といわれている

ベルドとカーラの関係もまた、少し複雑です。魔神戦争のおりに一緒に戦った仲ではありますが、いまカーラがベルドに協力しているのは、決して友情のためなどではありません。ベルドもカーラも、お互いに相手を利用しようとしているだけの、非常にもろい関係でしかないのです。正体を知らないであろうアシュラムやバグナードは、カーラに不信感を抱いていますが、そんな彼らに対して「使えるうちは使うのみ」と自信たっぷりにいいきるベルド。このあたりに利害を重視した関係であることが如実にあらわれています。



▼ベルドの支配下にあるエンシェント・ドラゴンのナース。彼の背後には、邪神カーディスの姿も見え隠れして……

このように、互いの思惑がからみあい、複雑になっている人間関係。それぞれの立場を頭に入れて見直してみると、またちがった発見があるかもしれませんね。

第四巻「灰色の魔女」

ストーリー（解説・ロードス島戦記商店太番頭）

マーモ軍がカノンを攻略したという知らせを聞いたヴァリスのファーン王は、隣国アラニアと手を組むべく、娘のフィアンナを使者として送ることにする。

一方、マイス砦をあとにしたパーンたちも、アラニアにマーモと戦ってもらうために王都アランへとやってきた。しかしそこでアラニアが中立の立場をとることを知らされ、同時にアランへの入都をも拒否されてしまったのだ。アラニア国王カドモス７世に失望したパーンは、ファーン王を頼るべくヴァリスへと向かうことを決意する。

ディードリットのおかげで「無事に出てきた者がいない」とウワサされる帰らずの森を抜けた一行は、そこでヴァリスの馬車が何者かに襲われている現場に出くわす。襲われているのはフィアンナ、そして襲っているのはカーラだ！　無謀にもカーラにたち向かっていくパーンたちだが……。



▲「灰色の魔女」というタイトルにもかかわらず、カバーイラストはディードなのだ

第四巻の見どころを大紹介！

まずは、ディードリットの故郷でもある帰らずの森から。ここは争いとは無縁の世界であるため、鎧(よろい)や武器の姿が見えなくなってしまいます。

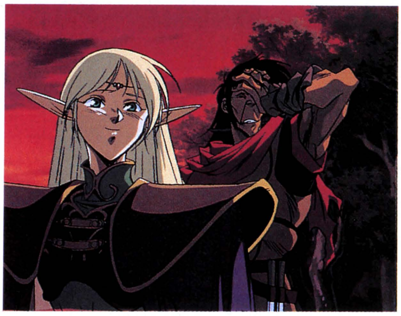
また、この森には本人が望んでいるものを幻覚として見せる作用があるようで、パーンは父親テシウスの姿を、ウッド・チャックは大量の砂金を見いだします。中でも注目してほしいのがギムの見た幻覚。なんと17歳当時のレイリアなのです！　カーラとなった後のレイリアの姿はあまりにも有名ですが、乗っ取られる前の姿はこれが初公開。じっくりと見てくださいね！

続いては、帰らずの森を抜けた一行が休憩しているシーン。ここでギムが自分から旅の目的（＝レイリアを捜しだすこと）を語ってくれるのです。この回想シーンにもレイリアが登場するのですが、レイリアを乗っ取る前のカーラの姿がどう描かれているのかも、興味深いところですね。

もちろん、カーラとの初対決も見逃せません。カーラがフィアンナ姫一行を攻撃するところに出くわしたパーンが、しゃにむに突進して行くところは第四巻のクライマックスです。フィアンナ姫を救出するために、カーラの魔法攻撃（ファイアボールです！）にひるむことなく、戦いを挑(いど)むパーン。そして、それをフォローするべく、ウンディーネを呼び出すディードリット。これこそまさに、ファンが見たかったシーンといえるでしょう。

さらには、ラストシーンには“黒翼の邪竜”ナースが意味深な登場のしかたをするのです。

▼「帰らずの森を突っきる！」といきりたつパーンに、なんともいえぬ表情を見せるディードリットだが……

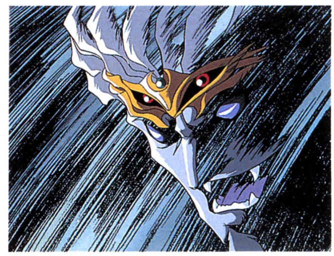




▲帰らずの森に入り、妖精界への扉を開ける呪文を唱えるディードリット

▼パーンたちに、圧倒的な力の差をみせつける灰色の魔女カーラ。ファイアボールが乱れとぶぞ！



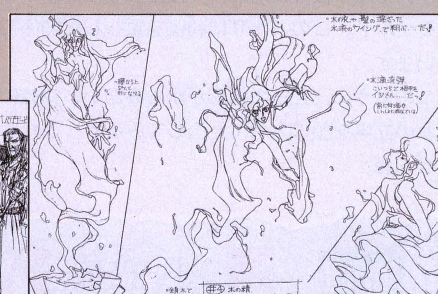


▲マーファの神殿で祈りを捧げるレイリアに襲いかかる謎の人物。そのひたいには、あのサークレットが!?

恒例・㊙設定資料公開

▼左後方にいるベルドが目立ってますね！





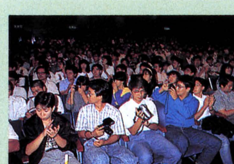
▲水の精霊ウンディーネは、ふだんディードリットが腰に着けている袋の中に入っているのだ

ロードス島戦記
宇宙皇子

劇場公開情報

初日キャンペーン、大盛況なり

ゲストに声優さんたちを迎えた初日キャンペーンは、どの会場も大盛況！　右の写真は東京のテアトル池袋での１コマ。宇宙皇子役の古谷徹さん、各務役の山田栄子さん（どちらも『宇宙皇子』より）とともにディードリット役の冬馬由美さんが登場すると、会場からは大きな拍手が沸(わ)き起こりました。そして、作品の見どころや裏話、また会場のみなさんからのＱ＆Ａなどを、笑いを交えながら語ってくれました。



◀会場は立見が多数出るほどの超満員！



▶左から古谷さん、山田さん、冬馬さん



▲今回の劇場公開のために作られたパンフレット。特別限定品です！

なんと、香港のアニメ雑誌でもロードスが紹介されているぞ、おたちあい!!

中華的「羅徳島戦記」世界介紹



▲ロードス島のマップ内には、ちゃんと漢字で地名が書いてあります



▲日本製アニメの情報が、いっぱい詰まっている本です

なんとビックリ、香港で売られているアニメ雑誌『A　CLUB』に、ロードス島戦記の記事が載っていたのです！　もちろんこれは無断でつくられた海賊版ですが、めったに見られるものではないので、ここで紹介しましょう。

文章がすべて漢字で書かれているため、外国語でありながら、なんとなく意味がわかっちゃうのが楽しいですね（右の写真の見出しに「30年続いた平和な時は過ぎ、戦雲が再びロードス島を覆う」という内容が書かれているのがわかると思います）。おもしろいのが固有名詞の表記方法。「羅徳島（ロードス島）」や「馬蒙（マーモ）」というように読み（音）を漢字に当てはめていたり、「不帰森林（帰らずの森）」というように意味をそのまま漢字にしていたりといろいろです。ちなみにパーンは「柏融」と書きますが、日本人にはわかりにくい表記ですね！

そこでクイズだ！

次の①～⑥は何を意味しているのでしょう？　ハガキに答えを書いて送ってください。正解者の中から抽選で10名様にオリジナルロードステレカをプレゼント（ヒント：①～③は地名、④～⑥は人名です）。締切：11月30日必着。

① 奥拉尼亞　④ 比洛度
② 亙理斯　⑤ 維爾特
③ 賦利姆　⑥ 格娜

あて先：〒102 東京都千代田区九段南4-7-16 市ヶ谷KTビル コンプティーク編集部ロードスOVA クイズ係

プロデューサー戦史③

池田憲章

ビデオ・アニメ「ロードス島戦記」で、原作の水野良さんの小説にない登場人物やシーン、セリフが出てくることがある。

第四話「灰色の魔女」で、帰らずの森にわけいろうとするシーンのセリフがそれで、原作の小説では「フォム・アラニス・カトゥー」と叫ぶエルフ語をわかりやすい日本語にしようと永丘総監督、渡辺麻実さん(シリーズ構成）のふたりは考えた。いくつかのアイデアを出したがもうひとつで、水野さんに「呪文よろしく！」とSOSの発信となった。

すると水野さんから、次のタイトルがついた呪文案が戻ってきたのである。

『私を妖精界へ連れてって――呪文案』(笑)。

どんなセリフになったかは第四話を見てのお楽しみ！　第四話は『灰色の魔女』という題名にそむかずカーラ自らが放つ魔法の火球攻撃、そしてアシュラム、ベルドすら下に見ているのではという魔女の実力と誇りを榊原良子さんが熱演した。スレインすら魔法のパワーでは勝負にならず、ディードリットが呼ぶ水の精霊ウンディーネもカーラの前では圧倒されるばかりだ。カーラのアクティブな魔法は見るファンを魅了することだろう。

パーンを見つめるカーラのセリフにこめられる〝やるじゃないか、この青年。使えるかも知れない、次の時代に！〟という想いもちょっとした笑みや息使いで見せるのだからスゴイ。カーラに祈りをあげているレイリアが襲われるシーンもあるのでファン注目！

シャイニング・ヒルのカノン王を演じるのは「コンバット」のサンダース軍曹役の田中信夫。わずかな出番なのに、ぜいたくな配役――このぜいたくさはこれからも続きます！

第五話では、ジェスター公爵の乗るドラゴンライダーとカシューの乗る馬が並走しながら話す注目シーン（原画は大変なのだが、トホホ）、ディードリットのドレス（やはり出るのだ！）とアクション、美しいシーン続出の予定。いつもこれだが乞う御期待！



イラスト／藤田幸久

ロードス島戦記第五巻「砂漠の王」11月30日発売 乞う御期待!!

今月の名言

ロードスのアフレコはオレが仕切る！
（某池田プロデューサー談）

ロー・アダムスの

南蛮RPG事情 ゲームマシン編



もうおなじみ、アメリカゲーム界の重鎮ロー・アダムスがあちらのRPGの状況をゲーム機を中心にレポートしてくれたぞ。日米のRPG状況のちがいがよくわかる、すごくわかるのだ。で、おもしろいゲームはやっぱり、全世界的におもしろいのであった。

RPGの愛好者にとって、ゲーム専用機というのは、長いこと単なる“おもちゃ版アーケードゲーム”でしかなかった。そして少なくとも数年前まではこの見方は正しかった。この“コインのいらないゲーセンマシン”はかなり楽しめる代物ではあったけれど、RPGのようなこみいったゲームを遊ぼうと思ったら、結局アップルIIやコモドールのスイッチを入れるしかなかったのである（当時IBM-PCは、まだゲームを遊ぶにはご立派すぎるマシンだった。この唯一の例外はフライト・シミュレータ。なにしろあれはヤッピーが遊ぶゲームだったのである)。1987年、アメリカで第二世代のゲームマシンが発表され始めたときも、とくにこの状況に変化があると感じた者はいなかった。そして1988年の秋にNintendo[*1]用のソフトとして日本から『The Legend of Zelda』[*2]がもたらされた。ひとびとの目つきが変わったのはこのときからである。

真に偉大なゲームというものは、ひとびとに新しいマシンを買わせる。コンピュータの歴史の曙(あけぼの)から変わることのない真実、すなわちソフトウェアが市場を形成するのである。実際、消費者にとってはマシンの性能よりも、その時点でどんなソフトが使えるかの方が重大な関心ごとである。私は家に18台のコンピュータを持っているので、さらに新しいマシンを買う“必要”はない。ところが、'88年に『Zelda』が出たおかげでNintendoが“必要”になり、'89年に『Phantasy Star2』[*3]が出たおかげでメガドライブが“必要”になり、おまけに『Phantasy Star1』を遊ぶためにかなり高価なパワーベースも手に入れなければならなかった。そして'90年、今度は『Ziria』[*4]のためにPCエンジンとCD-ROMプレイヤーが“必要”になる。3つの偉大なゲームと3つの新しいマシンってわけだ（やれやれ)。

ところで、ここにはひとつ共通の要素がある。すなわち、この3つのゲームは、すべて日本でつくられたRPGなのである。アメリカはいまだに、『ウイザードリィ』、『ウルティマ』、『マイト＆マジック』をさらに巨大に、そして複雑にすることばかりにかまけているが、その間に日本では徐々にまったく新しいRPGの領域がつくりだされていたのである。

アメリカにやって来た新しい潮流の最初の作品は、Nintendo用の『Rygar』[*5]と『Deadly Towers』[*6]であった。これらはそれまでに登場していた“アクションアドベンチャー”ゲームとは、明らかに異なる特徴を持っていた。アクションアドベンチャーというのは、『Castlevania』[*7]、『Trojan』[*8]、『Wizards & Warriors』[*9] などのようなゲームで、ファンタジーの設定を持ったアーケードゲームである。これに対して新しいRPGには、いくつかのコンピュータRPGの特色が加えられていた。たとえば、キャラクターは一時的なパワーアップではなく、経験となしとげた行為の結果として成長し、攻撃や防御の能力を高めてくれる特殊なアイテムを得ることができ、冒険の手助けとなる品物を手に入れるための初歩的な店が存在し、単純ではあるがRPG的雰囲気を持ったダンジョンの迷路が提供されていたのである。

そして'88年の秋、『The Legend of Zelda』がまさに彗星のごとく登場した。この作品にもアクションアドベンチャー的要素はたくさんあったが、これは明らかにRPGであった。すばらしいグラフィックス、エキサイティングなモンスター、好奇心をかきたてるパズルと迷路、数多くのアイテムなど、このゲームには賞賛すべき要素が数多くあった。しかし、なんといってもこのゲームはじつにおもしろかったのである。『Zelda』と『Super Mario1』[*10]は、その年から翌年にかけて、アメリカのNintendoソフト売上げNo.1の座を競い続けた。これに続いてSegaのMaster Systemが、『Aztec Adventure』[*11]と『Alex Kidd』[*12]と共に市場に登場する。

'89年になると、ソフトショップの棚は驚くべき数のゲームマシン用RPGで埋めつくされるようになった。Nintendo用のソフト売上げベスト3は『Zelda2：The Legend of Link』[*13]、『Faxanadu』[*14]、『Dragon Warrior』[*15]で占められた。そしてこの後のふたつのゲームが紹介されるにいたって、アメリカ人はやっと日本でもこういったゲームが長いことつくられ続けていたのだということに気がついたのである。それでも、いまだにほとんどのアメリカ人は、日本のRPGがこれほど奥が深いということには気づいていない。なにしろ、英語に翻訳されている日本の

 イラスト／冨士宏

RPGはほんの数える程度なのである。実際、先日の日本滞在中に、私はアメリカではまったく知られていない新作RPGをなんと20本も手に入れたのである。

'89年、Segaはふたつの大ヒット作でNintendoに対抗した。『Y's : The Vanished Omens』*16と『Phantasy Star1』である。

Nintendoのものすごい数のソフトと攻撃的な市場戦略にいまにも押し潰されようとしていたSegaを救ったのは、なんといっても『Phantasy Star1』であった。このゲームが大好評だったおかげで、SegaはGenesis*17を投入できるだけ市場で生き残ることができたとまで言われている。

『Phantasy Star1』がほかのゲームと決定的に異なっている点は、そのファンタスティックな戦闘システムにある。『ダンジョン・マスター』以来、これほどグラフィック的に優れた戦闘システムにはお目にかかったことがなかった。それも単に部分的にアニメーションが使われているという程度ではなく、フルサイズのモンスターがアニメーションでプレイヤーに向かって襲いかかってくるのである。遭遇するモンスターも、それぞれ異なった能力を持つものが数多く用意されている。これは多くのRPG愛好家にとってこたえられないゲームであった。

そして昨年、この新たなる金のなる木に伝統的なベストセラーコンピュータRPGもいくつか移植された。アメリカでは『ウルティマ』『Shadowgate』『Defender of the Crown』などが評判となっている。しかしこういった有名コンピュータゲームは、日本製RPGほどアメリカのプレイヤーには受けなかった。

今年の秋にアメリカで発表される新作RPGのラインナップは、Nintendo用だけでも『Dragon Warrior2』*18『Final Fantasy』*19、『Crystalis』*20、『Tombs & Treasure』*21、『Dungeon Magic』*22、『Ultima2 : The Quest for the Avatar』*23、『Wizardry1』*24、とちょっとしたものである。

Genesisの『Phantasy Star2』のプレイヤーは、急いでこれを終えたほうがよさそうである。というのは『PS3』が1カ月後に、そしてもうひとつのRPG『The Sword of Vermillion』*25もクリスマスに登場するのである。Genesisのプレイヤーは、クリスマスの七面鳥よろしくはらわた一杯にRPGを詰めこまれてしまうことだろう。

NECはアメリカでのTG16*26の市場戦略の見直しを行ない、本気になり始めた。いまのところアメリカでは『Double Dungeon』*27や『Neutopia』*28など、Huカードの初歩的なRPGしか手に入らないが、これらはマシンの性能を活かしきっているとはいいがたい。しかし、来年にはもっと、本当にものすごいものがやって来る。おそらく'91年のゲーム界最大の話題は、CD-ROMアタッチメントになるだろう。すでに日本ではCD-ROM用のソフトが26種類も登場している。そのなかには『Y's』の1と2、『ウルティマ』の2と3を足したくらいの規模がある巨大なゲーム『Ziria』などがある。もしNECがこのものすごい量の翻訳をこなすことができれば、『Ziria』は'91年のゲームマシン用ソフト売上げNo.1になるにちがいない（少なくともNintendoの『Zelda3』、『Dragon Warrior3』やSegaの『Phantasy Star3』が出ないかぎり）。

'90年のクリスマスから'91年を通して、3つのマシンがそれぞれ、アメリカのNo.1 RPGマシンの座を賭けて全力で競いあうことだろう。

すでに市場を確保し、ソフトの数もケタちがいに多いNintendo。

ふたつの大ヒット作とずば抜けたグラフィックス機能のGenesis。

CD-ROMという未来の波にのっているTG-16。

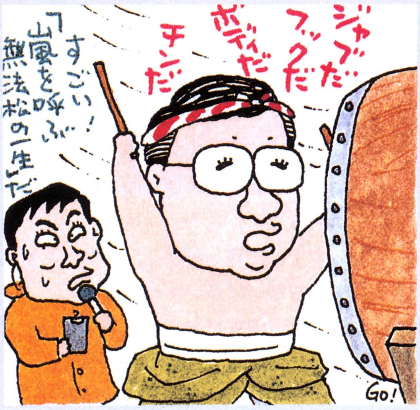
もちろん日本でも、この3つのマシンがホットな戦いを繰り広げるにちがいない。そして、どのマシンが勝つにせよ、プレイヤーは確実にかなり楽しませてもらえることになるだろう。

とにかく各社がそれぞれモーレツに頑張るように応援しようじゃないか！

1：アメリカ版ファミコン　2：ゼルダの伝説　3：ファンタシースター2　4：天外魔境　5：アルゴスの戦士　6：ドルアーガの塔　7：悪魔城ドラキュラ　8：戦いの挽歌　9：伝説の騎士エルロンド　10：スーパーマリオブラザーズ　11：ナスカ88　12：アレックスキッドのミラクルワールド　13：リンクの冒険　14：ファザナドゥ　15：ドラゴンクエスト　16：イース　17：アメリカ版メガドライブ　18：ドラゴンクエストⅡ　19：ファイナルファンタジー　20：ゴッドスレイヤー　21：ドラスレファミリー　22：ダンジョンマジック　23：ウルティマⅣ　24：ウイザードリィⅠ　25：ヴァーミリオン　26：アメリカ版PCエンジン　27：ダブルダンジョン　28：ニュートピア



安田均の パソコン版 AD&D® 製作日誌



今年は台風が多かった。だいたいぼくと水野良は雨男の傾向がある。10月の「ロードス島戦記」映画上映の舞台挨拶で福岡に行ったときには、これが合体。当日朝、台風21号のコースが九州直撃と予想され、飛行機が飛ばないのではないかとヒヤヒヤした。

もっとも、そこはファンの方の熱気のおかげか、台風がコースを逸れたようでほっとした（超満員の皆さん、どうもありがとう）。ところで、ロードス島にも台風ってあるのかなあ？

パート26：鼻炎をなおすには仕事がいちばん？　の巻

９月から10月にかけては、なかなか厳しいものがあった。アメフトのシーズンがはじまり、わが応援するシカゴ・ベアーズは好調に開幕３連勝。この分では今季のリーグ・チャンピオンになって、来年１月にはＣＥＳ（コンピュータ・ゲームの見本市）を見に行くついでに、ベアーズの出場するスーパーボウルが見れるかもしれないぞ、などと本来ならウキウキするはずなのに、現状は数年ぶりの鼻炎にかかって、ひいひい言っていたからだ。

それもこれも、夏休みに3回もアメリカに行ったのがよくなかった。ただでさえ忙しいのに、ひと月近く休んだものだから、やらねばならない仕事がどっちゃり～。洋行帰りの頭がぱーになってる状態に、これはきつい。疲労と締切のプレッシャーから、鼻がグスグス言い出し、そのうちくしゃみが止らなくなってしまった（もっとも、同じように夏に東ヨーロッパに1カ月行ってきた佐脇洋平よりはましかもしれない。かれは帰ってきてから、あろうことか水疱瘡（みずぼうそう）になって入院してしまった）。

まず、アドバンスト・ファイティング・ファンタジーを訳さないといけない。これとはまた別に、『トロール牙峠戦争』というジャクソンのファンタジー小説もある。『ドラゴンランス伝説４』や『アジュア・ボンド』の共訳もあるし、ソード・ワールドやロードス島戦記のコンピュータ・ゲームも急がないといけない。『メガトラベラー』の最後の用語監修やウィズＲＰＧの新たな展開、『幻夢年代記２』の単行本化、それに遅れまくっているテリー・プラチェットの翻訳も……さらには、これから展開を考えないといけない（翻訳に手をつけないといけない）『バトルテック』や『ウォーハンマー』『ＧＵＲＰＳ』といった大作群。

もちろん手伝ってくれるグループＳＮＥのメンバーは大半が元気だから、なんとかなりそうだけれど（現にＡＦＦ関係や『アジュア・ボンド』は終わった）、やらないといけないものがどんどん積み上がっていくというプレッシャーは、それは厳しいものなのだ。

――と、ここまで書いてきて気がついた。ありゃ、あろうことかＡＤ＆Ｄ®のコンピュータ・ゲーム関係のことを書き忘れているぞ。そうそう、「アジュア・ボンド」のファミコン版の仕事や、「ヒーロー・オブ・ランス」の続編「ドラゴン・オブ・フレイム」の翻訳をせかされてたんだっけ。これもがんばらなくては。

もっとも、ＡＤ&D® コンピュータ・ゲームの方は、こちらが以前に仕上げているものもかなりある。ポニーキャニオンさんの方で遅れているのがいくつかあるんじゃないかと気づいたので、その辺がどうなってるのか、ＴＥＬＬしてみる。

「もしもし、安田ですが」

「あっ、どうも。どうでしょう、翻訳の方は……」

「ええ、順調ですよ（と、軽くかわしてと）。ところで、『ヒルズファー』や『アジュア・ボンド』は、どんな進み具合ですか？」

締切を迫る方から迫られる方に急に立場が変ったので、担当の賀川君の声がなんとなく落ち着かなくなる。ふだん仕事の遅れることがあって、肩身のせまいこちらとしては、こういうときがいちばん楽しい（もちろん、相手の気持ちもよくわかるよ）。もっとも、そこは百戦練磨の賀川君で、すぐに体勢を立て直し、発売予定（10月段階）をしゃべってくれた。ＡＤ&D® ファンの人も待っていると思うので、ここでそれを載せてみよう。

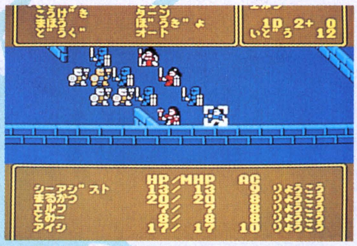
「ヒーロー・オブ・ランス」

ファミコン版：製品はでき上がっていて、いま最後のチェック中。年末か

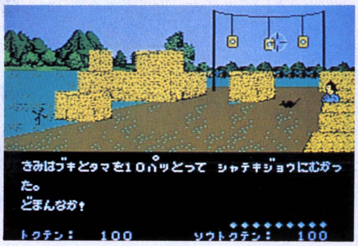
イラスト／中野豪



▲ファミコン版『プール……』の画面



▲同じく『プール……』の戦闘シーン



▲ファミコン版『ヒルズファー』はこちら

ら年始にかけて出る予定。

「プール・オブ・レイディアンス」

PC88MR、X1版:遅れていたけれど、ようやく完成。10/21発売ということなので、本誌が出る頃にはもう出てるはず?

ファミコン版:てこずっているらしい(こっちの段階でもてこずったけど)。なんとか来年3月までにはということだった。これは元と少し変っているので、パソコン版を遊んだ人でも楽しめると思う。

「ヒルズファー」

PC98版:11/21発売予定。これは何度も紹介してきたように、ヒルズファーという「フォーゴトン・レルム」の都市周辺を扱った、アクションAVG。「プール・オブ・レイディアンス」の続編でもあり、キャラクターを成長させられる(経験点を増やせる)のが嬉しい。

ファミコン版:パソコン版とは決闘ゲームなど少し変えてある。こちらは進行中で、うまくいけば、年内(12月中)にも出る予定。

「アジュア・ボンド」

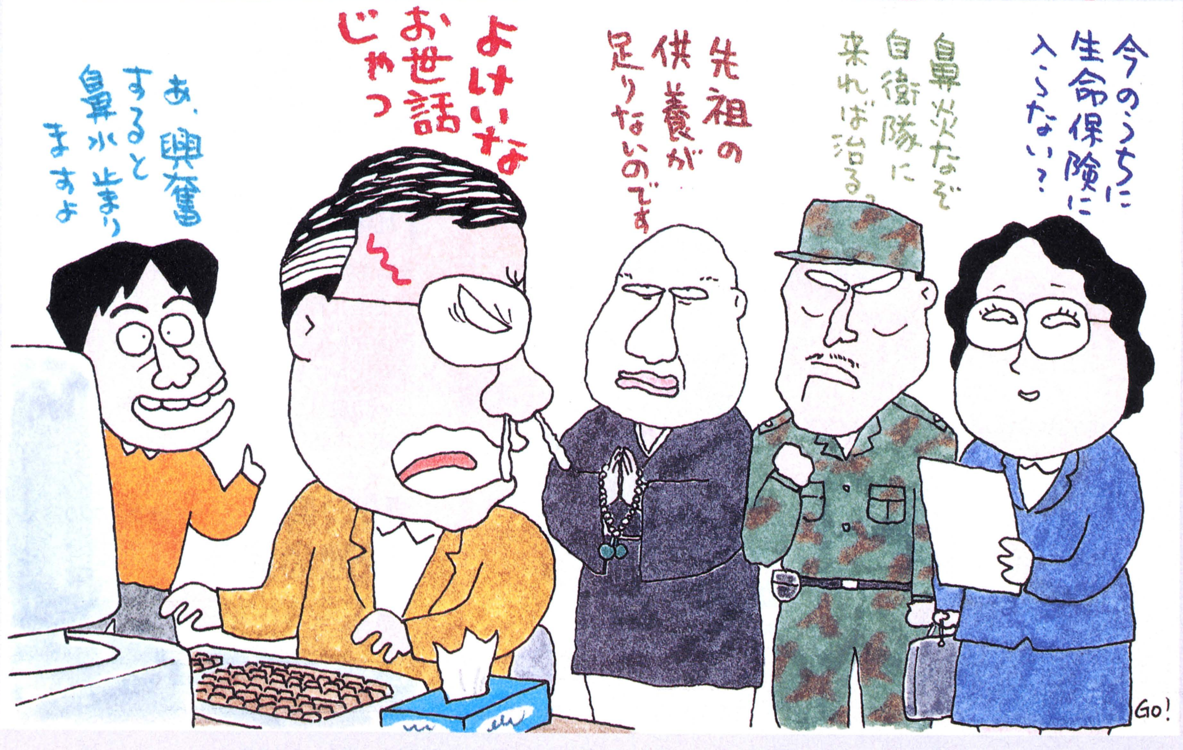
PC98版:ついに年内に完成は無理になったらしい(残念!)。いまのところ、予定では来年の4〜5月あたりの発売を目指すとのこと。『プール・オブ・レイディアンス』をさらにパワーアップしたような本格RPGなので、こちらとしても早く出てほしい。『プール・オブ・レイディアンス』の続編だから、前作で育てたキャラクターが出番を待っている人も多いだろう。

ファミコン版:こちらはいまグループSNEがメッセージのひらがな変換などを行なっている。ファミコン初のキャラクター継続RPGにならないかと考慮中。

「アジュア・ボンド」の年内発売が無理になったのはちょっと残念だけれど、待ち切れないという人は、ぜひ年末か来年はじめに刊行される小説版『アジュア・ボンド』(富士見書房)の方を、先に読んでおいてほしい。アメリカでもこれは本の方が先に出たので、読んでおいても支障はまったくないはず。

女剣士エイリアスと、異界からきた善良なリザードマン(?)ドラゴンベイト、それに女ハーフリングのラスケトルらが活躍するユーモアたっぷりの本格的なRPG小説だ。人気が高かったことから、3部作になったほど。翻訳は全部で6冊になる予定で、今回のはその1冊目。『プール・オブ・レイディアンス』も楽しかったけれど、『アジュア・ボンド』はさらにそれを上回るおもしろさだと、共訳の笠井道子さんが言っていたが、ぼくも同感だ。

というわけで、仕事が進むと(ペースを取り戻すと)、不思議なもので鼻炎もおさまってきた。では、元気になって、また来月っと。



コンプティーク ポニーキャニオンの

プレゼント版

AD&D® 大楽勝クイズ月報



今月はなんと5カ月ぶりのソフト大放出!! 11月21日発売の『ヒルズファー』を5名のラッキーな読者にプレゼントしちゃいましょうっ!! ポニーキャニオンの松本慶明さん、アリガトー。よっ！ 太パラッ!!

イヤ〜、読者ショクンも長いこと待たせてしまったねェの AD&D® 大楽勝クイズ月報ォ〜。

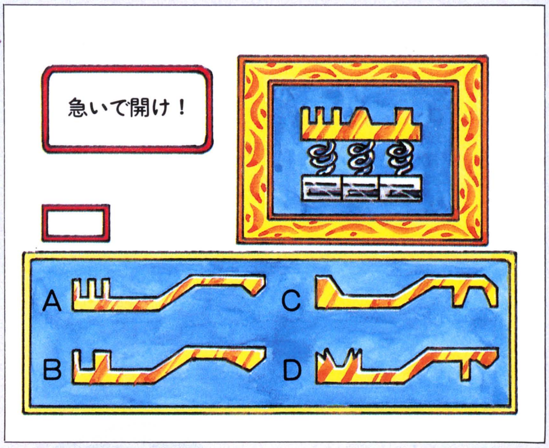
余った年賀ハガキで送ろうと思った、ズバリ、キミです。年末だから気をつけてね。郵便屋さんもタイヘンだな。

今月は『ヒルズファー』を ちょっとだけ 誌上体験！

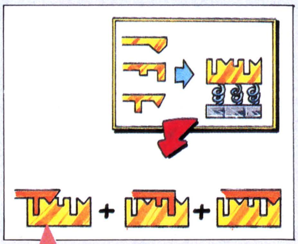
●今月は発売直前の『ヒルズファー』を読者のためにチョットだけ公開！ 宝箱の錠を合い鍵を使って開けてください（例参照）。4本の合い鍵のうち、1本だけ必要でないものがあります。必要でない鍵の記号を、ひとつだけ答えてください。

イラスト／渡辺天留子

問題



例



▲合い鍵の合った部分からはずれていくから先端の形だけ考えてね。

合計5名 今月のプレゼント

移植が話題にのぼってからというもの、AD&D® ファンの注目と期待を集めていた『ヒルズファー』の日本語版が、ついに完成！

発売を記念して、本誌読者5名にプレゼントします。

希望する対応機種名を忘れずに明記してご応募ください。



▲いかにもAD&D® って感じのパッケージイラストだ

応募の方法

ハガキに①クイズの答え、②住所、③氏名・年齢を明記して、下記宛て先に送ってね。

宛て先：〒102 東京都千代田区九段南4-7-16 市ヶ谷KTビル コンプティーク編集部『12月号 AD&Dクイズ係』

締め切り：1990年11月末日必着

発表：本誌'91.2月号

10月号当選者発表

●クイズの答え

1−× 2−○

3−ナイショ

●当選者（敬称略）

鹿児島県／塩見敏廣 宮城県／木村雅史

広島県／今田壮 以上オメデトウ！

 ★雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。


ドラゴンコミックス
ルーンワース
星の勇者 1
迎夏生
世界設定 T&E SOFT
単行本化決定!
ついにチャバルが飛び出すぞ!!
描き下ろしカラー口絵で
興奮倍増!!
A5判●定価900円（税込）
12月1日発売!!
角川書店

特集

歳末RPG

パソコンゲームはもちろん、テーブルトークからカードゲームまで、

クリスマス　ソフトプレゼント

特集で紹介した全ゲームのソフトをプレゼントするぞ。ソフトのプレゼント本数は各ゲームのタイトル付近に明記しているので、希望ゲームの紹介ページを見て確認してくれい‼ 応募には、本誌とじ込みのアンケート葉書を使い、ゲームタイトルと希望機種名・メディアを明記すること。締切りは'90年12月7日。当選者発表は'91年2月号誌上で。

大決算

いま一番新しくてオイシイRPGの豪華ラインナップだいっ!!





●プレゼント対応機種／
PC9801シリーズ（5インチ）3本、（3.5インチ）3本

6本プレゼント

超ARPG!!

「今度の『RW（ルーンワース）』は、グラフィック・シーン入れるの、やめちゃいましたよ。フフフッ」――T&Eの名物開発部長ナイトーちゃん(27歳)は不敵に笑った。そのぶん徹底的にキャラをアクションさせる新構成の『ルーンワース2』は、アクションRPGに命をかけるキミを、大満足させることマチガイなしっ！

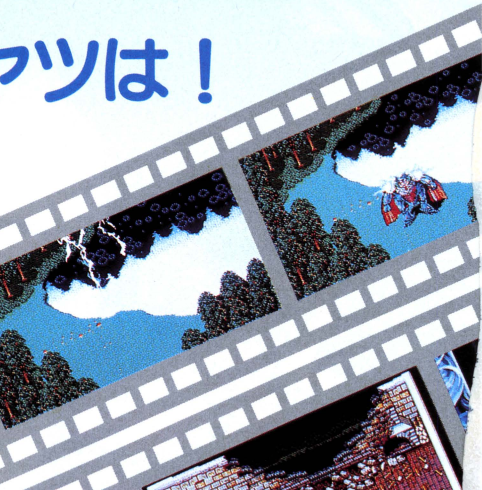
時空の神戦
ルーンワース2

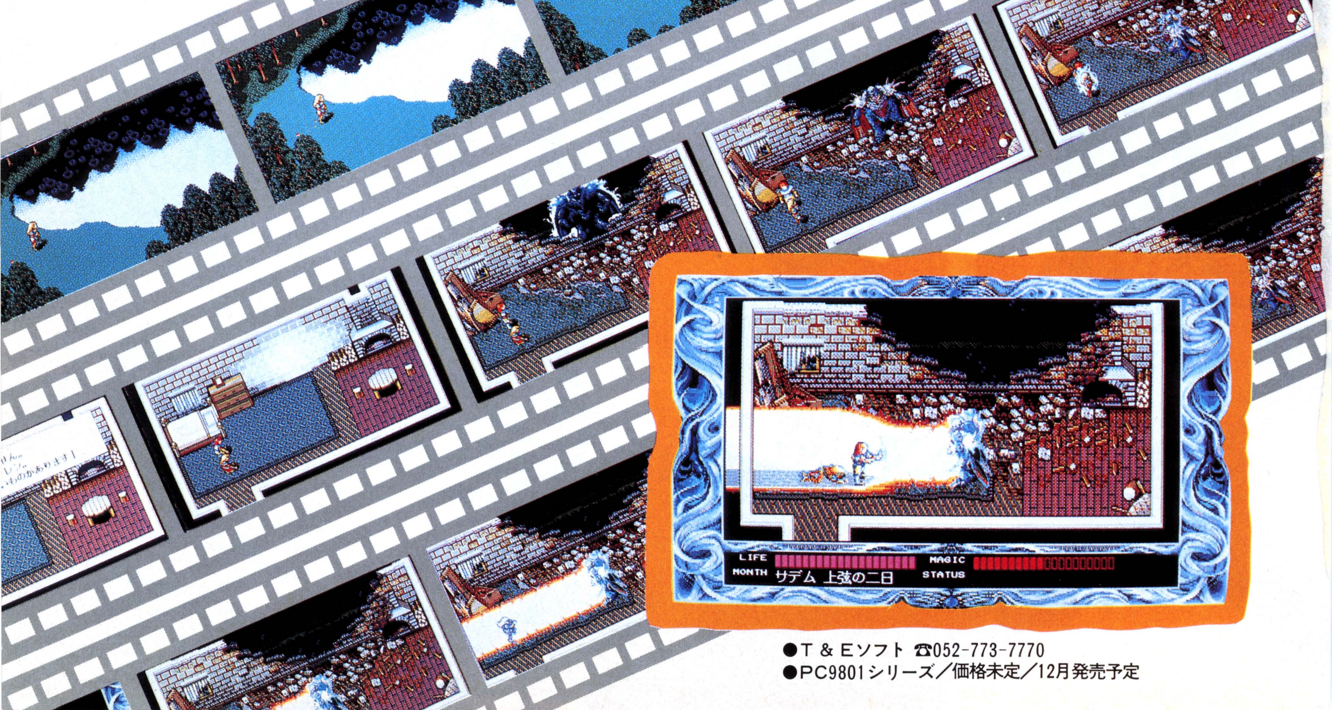
動きがちがうぜ、今度のヤツは！

「グラフィック・シーンで、いちいちゲームを途切れさせるのはヤダッ！」――いまどきのＲＰＧの流行（はや）りをあっさりと否定したナイトーちゃんの論理は、非常に明快である。

「んなもの入れなくても、プレイ中のキャラの動きや画面そのものに臨場感があればいいんだよね」かくして、鬼の開発部長の陣頭指揮のもと、『ルーンワース２』は大きく生まれ変わった。

まずは開発陣の努力の成果を、下のオープニングで見てちょーだい。傷ついたキャラがヨロヨロと歩くさま、イナヅマとともに現れる敵、あー　こんな写真では、もどかしいのだ！





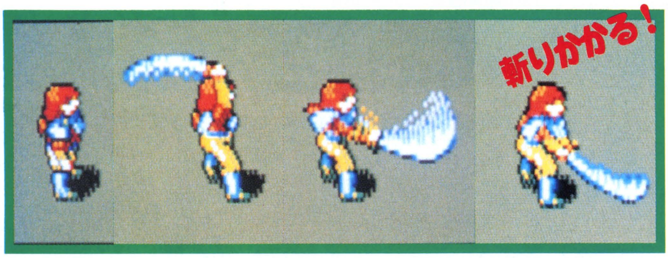
●Ｔ＆Ｅソフト ☎052-773-7770
●PC9801シリーズ／価格未定／12月発売予定

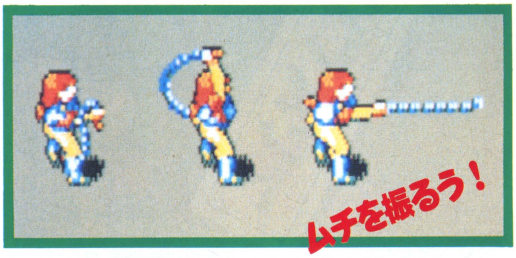


主人公のアニメ・パターンはなんと1500種類以上!?

いったん凝りだすと、きりがないのがＴ＆Ｅのスタッフ。前作の『ルーンワース』でも、主人公が宝箱を開けるシーンで、わざわざヨイショとしゃがみ込んでみせてくれたけど、今回はそれこそ、全編をキャラのアニメで構成してみせる！　とえらい意気込み。おかげで、主人公のアニメ・パターンは1500種類を越えるそうな。

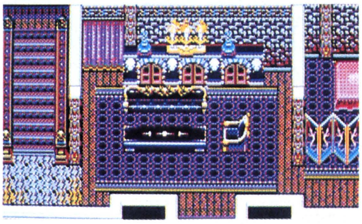
でも考えてみれば、斬りかかる、ムチを振るう、といったひとつの動作にも数パターンのグラフィックが必要で、それを正面、後ろ、右、左と４方向から描けば、すでに数十パターン。これに動作の数をかけると……うーん、それくらいになるんだねえ。まあ、ともかく並じゃないことは確かだ。これはキャラを動かすだけでも楽しそう。



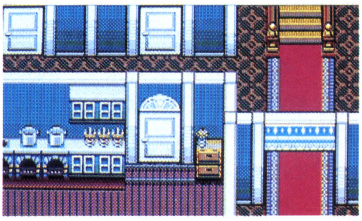


マップもより細やかに、より色鮮やかに

主人公がハデに動き回るとなれば、マップだって負けてはいられない。前作の美麗グラフィックに、さらに磨きがかかったのはもちろん、今回は建物も内部まですべて見せるのだからと、すごい凝りよう。広い建物になると、部屋数が数十というのもあるが、歩き回るのがしんどそう、などと思うなかれ。「あ、ここは客間か。ふむ、壁にはこんな絵が」という具合いに、じつに巧みに場所の雰囲気が表現されているのだ。十分に堪能しながら歩くべし。



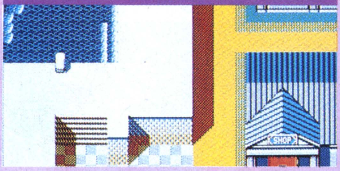
▲さるお方のお屋敷内部。台所から客用寝室まで、部屋数は数えきれないくらいなのだ！



▲なにやら怪しげな雰囲気が漂ってるだろ？ちょっと危ない種類のお店らしいぞ

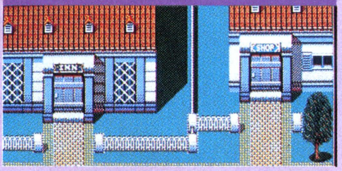
あのなつかしの町はいま……？

エリースレムの町



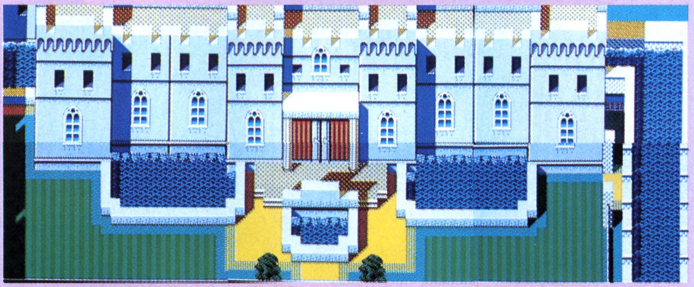
▲湖と森に囲まれたあの町もすっかり近代化。展望台もガラッとイメージチェンジ

テネーベの町

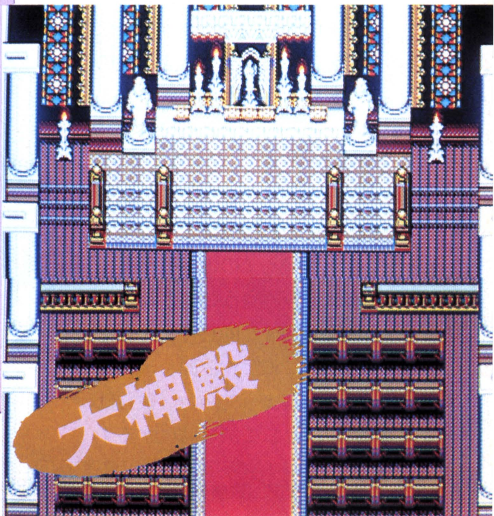


▲町の真ん中にあった噴水は消え、前回は見えなかった周囲の水路が見えるように

サイアード(旧サイア)王城



▲サイアの街は名前が変わり、城もどうやら建て直されたらしい。内部も広くなったぞ



▶うーん、荘厳な雰囲気で、おもわず心もひきしまり、素直に神に祈る気分になれそう

日本ファルコム新作大追跡 PART5

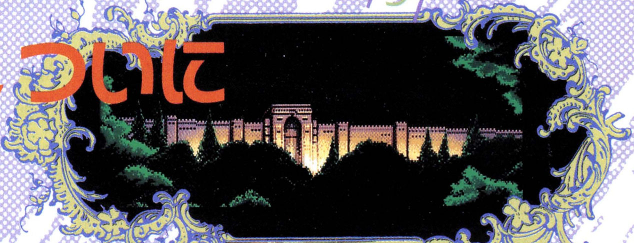
DINOSAUR



来た来た来た〜！　あのファルコムのウワサの新作が大登場!!　その名は『ダイナソア』。どんなゲームなのか、さっそく紹介しよう!!

ダイナソア

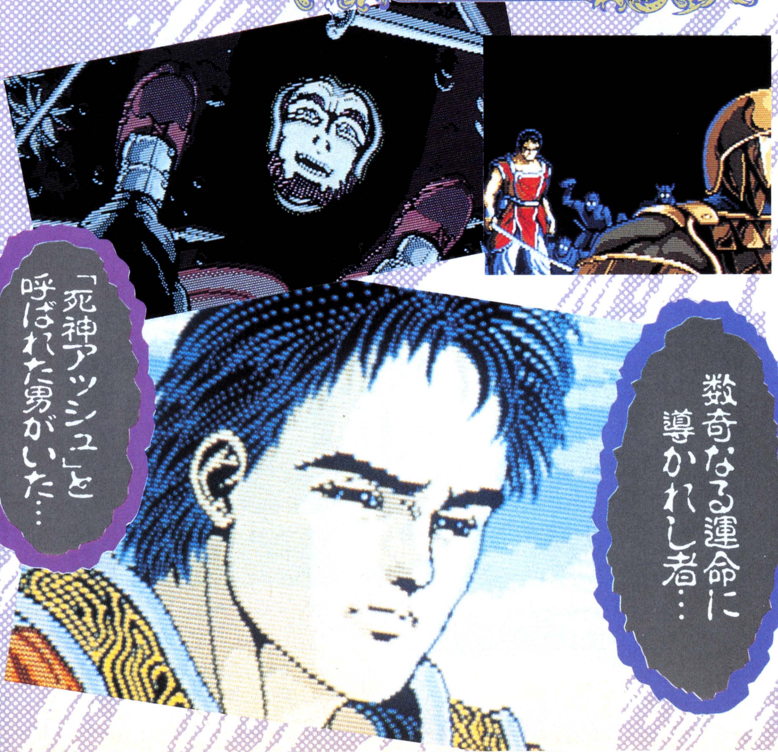
待望の新作RPG，ついに姿を現わす!!



戦場を求めて、さすらいの旅を続けるひとりの傭兵がいた。人は彼を「アッシュ」という名で呼ぶ。

彼が戦いで荷担した軍は必ず負けるという。だが、どんなに壮絶な戦いのあとでも、彼だけは必ず生き残るといううわさだ。「灰をまく者」を意味する彼の名があだ名かどうかはともかく、ブキミなうわさとともに彼の名は知れわたっていた。

道しるべを求めて、吸い寄せられるようにある町にやって来たアッシュ。その地で彼は新たなる試練を背負うこととなる。そしてまた彼と同じく、それぞれの運命に導かれ、同じ地に4人の者が集まっていた。彼らは出会い、そして旅を共にする！



●日本ファルコム☎0425-27-6501●PC8801SR以降／8700円〔税別〕／12月21日発売予定



それぞれの思いを胸に…

パーティのメンバーは最大5人。最初はアッシュひとりから始まり、ゲームが進むと修道僧や魔法使い、吟遊詩人、盗賊らが仲間に加わってくる。メンバーはそれぞれ戦闘によってEXPを上げていくが、通常のレベルとEXP以外に、剣や魔法・拳・歌などの「技能値」というのが個別にあり、それぞれの技術を使うごとにEXPが増えて、一定値に達すると技能値がアップし、新しい技術を覚えることができるという仕組み。それぞれの技術の種類が、あまりにも豊富なんだな、これが！

登場キャラはモンスターを含めて、すべてカードで示される。マップ移動は３Ｄ形式で、移動方向は画面中の方位計でわかるようになっている。敵に遭遇すると戦闘モードに入り、出現モンスターのカードが並ぶ。万一戦闘に敗れても「クイックセーブ」のシステムを有効にしておけば、直前からやり直しができるという親切設計なのだ。

各種のイベントやデータも豊富に盛りこんだ、ディスク７枚組の超大作！　次号ではさらにくわしく特集するからね!!

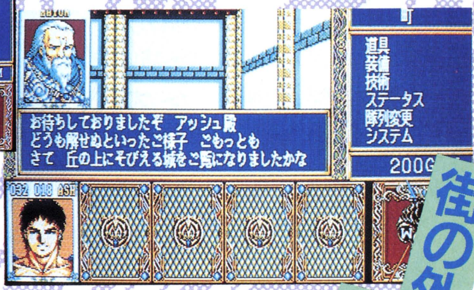


この地に集まりし仲間



おのれの技を磨くのだ！



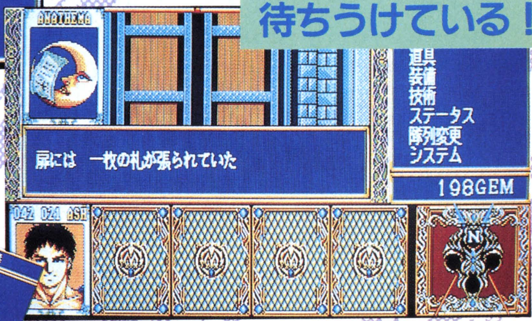


街の外で待つ冒険とは？





イベントもいろいろ待ちうけている！



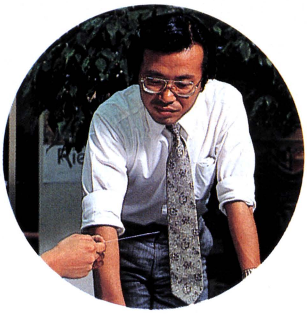
敵もカードでフォーメーションを組んでくる！



●プレゼント対応機種／ＰＣ88ＳＲ以降

英雄伝説Ⅱ・アイテムコンテスト中間報告

ファルコムが選んだ㊙作品！



おかげさまでたくさんの応募をいただいた、『英雄伝説Ⅱ』のアイテムコンテスト。今回はファルコムのスタッフが選んだ作品をいくつか紹介してみるぞ。なお、最終結果は来月号で発表するので、首を長くして待っているように。さて、どんなアイテムが出てくるかな？

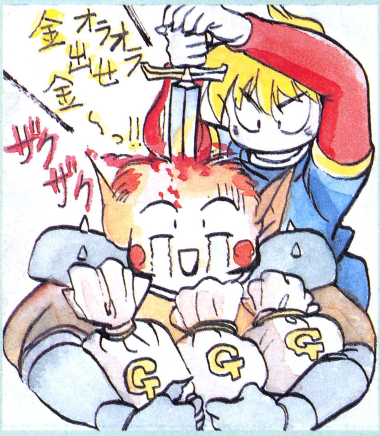
つえー!! アイテム

けっこう優秀作（？）が多かったのは、「杖」関係のアイテム。呪文がらみでアイデアが練りやすかったみたいだが、オトボケな効果のものもチラホラ。そのなかから3つ、紹介してみよう。

●山賊鳥の杖……装備すると敵から金を盗むことができる（末次修一クン。なお、同じ効果のアイテムで「山賊鳥の羽」というネタが、藤井秀法クンから届いていた）。

●遊び人の杖……装備すると戦闘中にミスばかりするのだが、ときどき何かのマチガイでオビス3やフラム5の効果が出る（末次修一クン）。

●竜骨のぶん殴り棒……竜は骨にも魔力があるので、これで敵を攻撃すると、相手の攻撃力が下がる（河端正之クン）。



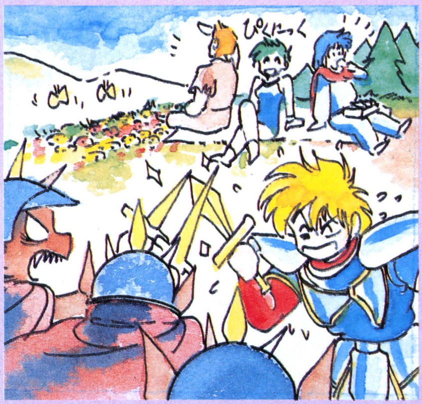
道具！ アイテム

おつぎは指輪や首飾り……といった「道具」関係のアイテム。どれもなかなか使えそうなものばかり!?

●祈りの指輪……戦闘中祈り続けるため何もできなくなるが、モンスターがアイテムを出す確率が高くなる（末次修一クン）。

●試練の腕輪……装備した者はすべての敵に集中攻撃されるが、戦いに勝てばほかの仲間より多くEXPが入る（中村泰久クン）。

●知識の首飾り……人工知能を持った宝石がはめこまれた、古代文明の遺産。初対面の敵の攻撃方法や特徴、基本パラメータなどがわかる（南雲祐作クン）。



ギャグ!? アイテム

そしてユニークな（迷惑なものもあるが）効果を発揮するアイテムの数々。5つほど紹介しよう。

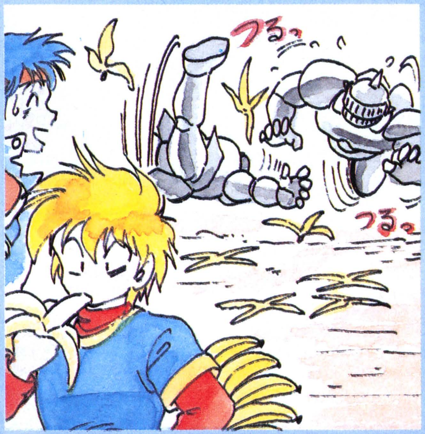
●バナナ……食べると体力が回復する。その後「バナナの皮」となり、戦闘中に使うと敵がすべって、しばらく行動不能になる（南芳明クン・小暮陵司クン）。

●目覚し時計……眠った者を起こすことができる（二村智之クン）。

●リカちゃん人形……戦闘中に使うと、敵の攻撃目標が1つ増える（末次修一クン）。

●時限爆弾……フラム7の効果があるが、タイマーが壊れているため、いつ爆発するかわからない。運とすばやさが低いと爆発に巻きこまれる（山之口敏之クン）。

●ファルコムのパソコンソフト……ある人に渡すとお礼をくれる。人気商品のため品切れのことが多い（重桝将樹クン）。



 イラスト／高長 歩



FALCOM NEWS!

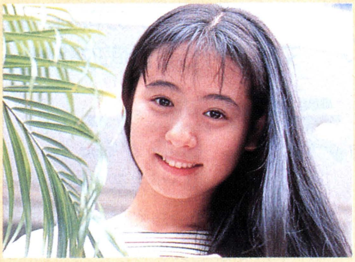
秋が深まっていくなか、ファルコム関係のニュースも充実してきたぞ！
11・12月は、新譜とイベントの情報で決まりだね！

MUSIC 年末に向けて盛り上がるファルコム・レーベルの新譜！



まずはこれから発売されるＣＤの新譜をいくつか紹介しよう。

最初は11月５日に発売された『プレプリマ』。人気の『イース』『ソーサリアン』シリーズ、そして『ドラスレVI』から９曲をセレクトし、「冬」をコンセプトに藤澤道雄氏がアレンジ。ＧＭとニューエイジ・ミュージックを融合させ、弦楽曲やピアノソロによるロマンチックなメロディーに仕上げている。各曲には「ヨーロッパ物語」「クリスマス・プレゼント」などのイメージタイトルが付いており、曲の味わいをいっそう深くしてくれる。



12月５日には、杉本理恵のニューアルバム『クレリア』がリリース。収録曲10曲のうち、４曲の作曲をJ.D.K.が、編曲を米光亮氏が担当している。ファンにとってはオイシイ内容だ。

なおこのアルバムの発売にあたって、東京・名古屋・大阪・神戸でイベントが開催されるヨ。日程や場所など、詳しいことは「アイドルデータバンク」のコーナーを見てね。

そして年末恒例の玉手箱といったらこれ！『ファルコム・スペシャルBOX'91』だ。今回も人気のボーカル・バージョンをはじめ、未発表曲のアレンジ・バージョン『ドラスレIV』のオリジナル曲集、そしてJ.D.K.バンドのVSDも付いて、豪華４枚組で今年も迫る！

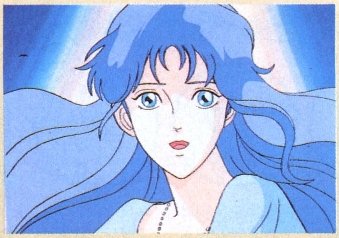
OVA 勇者にいつもつきまとうのは試練そして美女!?

お待たせしました！「イース第３巻・トバの章」が、11月21日にお目見えするぞ。発売前の予習も兼ねて、今回はメインキャストのプロフィールを簡単に紹介しよう。

●アドル……草尾　毅
Ｓ40年11月26日生、埼玉県出身。青二プロダクション所属。代表作「サムライトルーパー」「ラムネ＆40」「ロードス島戦記」など。

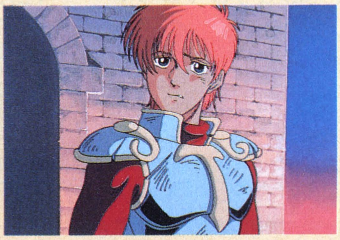
●フィーナ……高山みなみ
Ｓ39年５月５日生、東京都出身。81プロデュース所属。代表作「ミスター味っ子」「らんま½」など。

●サラ……土井美加
Ｓ31年８月４日生、仙台市出身。劇団昴所属。代表作「マクロス」「のらくろクン」など。



▲人との出会い、そしてきずながアドルに力を与える

▼巻を重ねるごとに成長していくアドルからキミはもう目を離せない!?



EVENT 内容盛りだくさん！ファルコム・フェスティバル'90 in Winter

最後は11月に開催されるイベントのお知らせだ。東京地区では先日行われ、おかげさまで大盛況。大阪・名古屋地区でも盛り上がりが予想されるぞ。

内容はOVA『イース』の16㎜映画上映会、J.D.K.バンド＆杉本理恵のコンサート、GMイントロクイズ……などといろいろだヨ！

●大阪地区……11月18日（日）
16:00〜18:00　エル・シアター
※地下鉄・京阪天満橋駅西へ７分
☎06(942)0001

●名古屋地区……11月24日（土）
16:00〜18:00　港湾会館
※地下鉄名城線名古屋港駅下車
☎052(652)7151

どちらも入場は無料。プレゼントもあるので、近くの人は遊びに行こう！



Xak II ［サーク］ Rising of The Redmoon

3本プレゼント

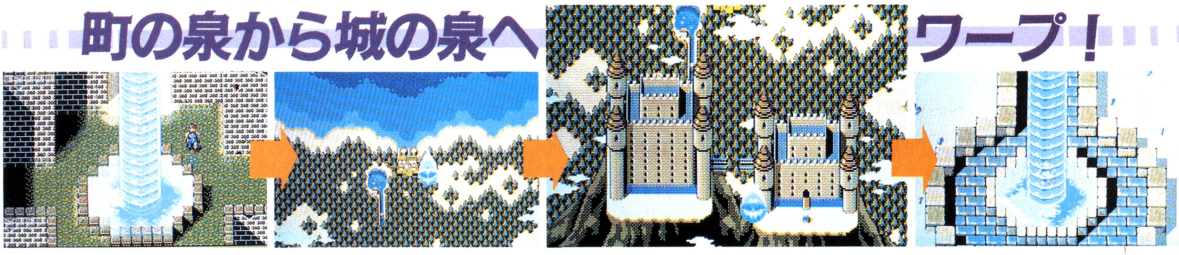
なんたって、今年の暮れの楽しみは『サークⅡ』。もうさっそくプレイしている諸君もいるだろう。快調に進んでいるかーい？　先月号の付録は活用してくれているかなあ？　今月は、付録ではさっと触れただけに留まったカウリャンの城を、完全マップ付きで徹底攻略だー！

ラトクの大いなる使命が見えてきた

ボローズの森、結晶の谷…と冒険を重ねてきたラトク。そのなかで、さまざまな人びとと関わり合うようになった。森で助けた娘シャナ。彼女のかたくなな心をときほぐしてくれそうな双子の姉妹ミューンは、ラトクが森を支配していた東天王を倒した際に救出した娘だが、眠り続ける彼女はいつ、目覚めるのか。結晶の谷で助けた町長の娘ミリアと、彼女を我が手で救出しそこねて荒れている恋人のレイ・ディールとはこれから先どうなるのだろう？

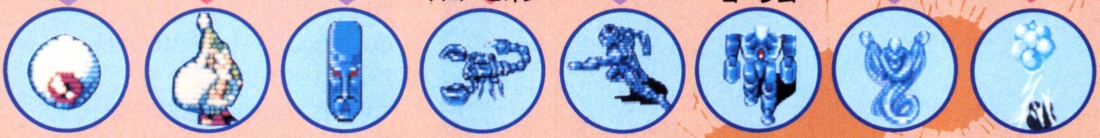
さまざまな思いが去来するなか、また新たな試練が待ち受けている。そして、それは修道女フェル・バーウによれば大いなる試練の前の小手調べにすぎない。いまは悩むべきときではない、まずはカウリャンの城へと旅立つのだ。

町の泉から城の泉へワープ！



結晶の谷モンスターガイド

付録で紹介できなかった結晶の谷のモンスターを改めて紹介しよう。手強い相手が増えてきたぞ！

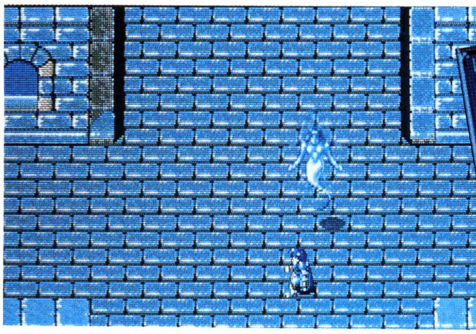


シーカー	ノーム	マッシャー	クリスタル・スコーピオン	L・スタチュー	クリスタル・ゴーレム	ゴースト	ライウン
▲斜め方向から近づいて戦え！	▲こいつは至近距離攻撃が苦手	▲着地の瞬間を狙い撃ちしよう	▲正面攻撃は不利。脇から狙え	▲体当たり攻撃に注意せよ！	▲正面を避け、回りこんで斬れ	▲攻撃を仕掛けてる瞬間を狙え	▲真下にいかず、ジャンプ攻撃だ

●マイクロキャビン☎0593-51-6482●PC9801、PC8801SRシリーズ、MSX2／8800円（税別）　●プレゼント対応機種／PC8801SRシリーズ



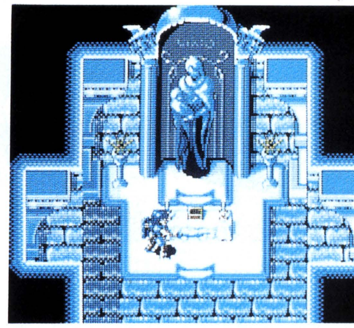
第3の敵の面会手続きはとーってもめんどうなのだ



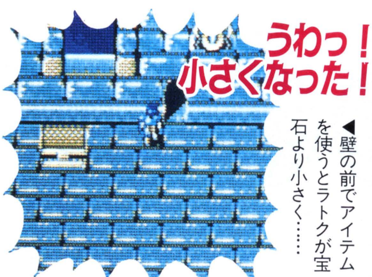


▲先月の付録ではまちがえてザコキャラの写真を掲載したんだ。ゴメン！　これが本物だよ

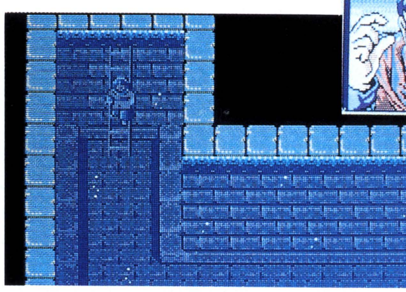
城の最初のほうは前回も紹介しているので、駆け足で書くぞ。最初に到着したのは、東の塔の1階。この階には正規の玄関があるが、開かない。部屋の扉はカギが必要。そこで、まず4階で中ボス・エアエレメンタルと戦って、ふたつのアイテムを手に入れよう。そのひとつはさっきの1階の部屋の扉のカギ。もうひとつは2階の部屋の壁の穴に入るために役立つ。壁のなかで見つけたアイテムがあると、地下1階の水路操作盤が動かせるが、水路をいくには潜水服が必要（これは西の塔の地下1階にある）。準備を整えて水路を通り抜け（とあっさり書いたがここのカニさんから逃げるのは大変！）地下3階から回り、地下1階の部屋へ。ここで囚われの技師ポグウィルとアイテム交換したら、西の塔の地下へ。地下3階の水路から上へ上へと2階まで。ポグウィルからもらったカギで扉を開けると、祭壇の間。ありがたい護符を頂いて、ほ、ようやくボスへの面会手続き完了??



▲聖なる祭壇の間。神様、聖母様、魔物との戦いに向かうラトクに、どうぞ、お力を！



▲壁の前でアイテムを使うとラトクが宝石より小さく……





▲このポグウィル氏は森の洞くつで会ったサイテンの弟子

いよいよ西の塔の上へ行くときがきた！

西の塔の上には一度行こうとしたことがあるんだけど、7階の敵がともかくやたら強くて、どうにもかなわず、ほうほうの体で逃げ出したんだ。7階にいるのは、ミイラやゾンビたち、邪悪なるもの。ふん、こんどは負けない。神の力を思い知れ！　とばかりに、聖なる護符の力で封印。よし、それではこの塔の最上階8階へと突入だ。扉のカギを開け、入ると、敵の声が響いてきた。さらに奥へと進もうとしたそのとき、「ちょっと、待った！」と声がかかる。なんかどっかのテレビ番組で聞いたようなセリフ。声はどっかで前に聞いたような……と思っていると登場したのは、あの飲んだくれのレイだっ。おお、ついに彼も奮起して立ち上がったのか？　助かったぜ。3人の亡霊、東天王ボグレウス。その弟ビグレウス、西天王氷のフィールたちが、ボスキャラのいる部屋への入口の前に立ちはだかったが、彼らはレイたちに任せて、さあ、前進だ！



▲レイの顔が見ちがえるほど、ひきしまった。頼りにしてるぜ



▲待てとおとどめなさるそなたはなにものじゃ？　なーんて時代劇してる場合じゃねえよなぁ



後味苦いヴァールとの対決

8階の奥の部屋に入ると、中央に南天王ヴァールが待っていた。いざ、決戦と思ったとき、いきなり奴とともにワープ！ ここは!? なんと、そこは空の上、はるか下に町や森が見えている。うーん、下を見るとクラクラしそう。ともかく、いまはどでかいモンスターに変身したヴァールに集中すべきだ。こいつはほんとうに手強いゾ。舌の先から飛び出す光球がやっかいだ。相手の攻撃の間合いを見て、思いきって相手の懐に飛びこむつもりで近づき、顔を斬りつけるしかない。ゼー、ハー、ゼー、ハー、疲れる！



▲出たな、ヴァール。えらそうな口を聞けるのもいまのうちだぜ。必ず倒してみせるぞ！

死闘の末、ついに倒したヴァールは語りだした……。彼はかつてリューンと船長の座を争ったボーディスだったのである。だが、ライバルとの競争に破れた彼は権力を手にする誘惑にかられ、その心の隙へ妖魔につけこまれてしまった。聞くうちに、胸に苦い思いが広がっていく。倒すこと、それが妖魔からの解放を意味したとしても戦いたくない相手であった。

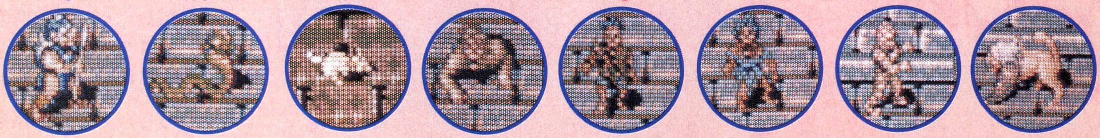


▲『サークⅡ』の多重スクロールシステムって高さがくっきり感じられるから、スリリング！

カウリャンの城モンスターガイド

ここのモンスターはやたら種類が多い。サイズもちっちゃいのから、どデカイのまで勢ぞろい！

オーク　ハンティング・コブラ　G・ラット　ゾンビ　マミー　バンダー・スナッチ



▲やりを投げ終えた瞬間を狙え

▲体当たり攻撃に気をつけろ

▲体がミニサイズのときに会う

▲たいした相手には見えないがやたら強い。まともに戦うより、護符の力を借りるべし！

▲ゾンビと同様まともに戦うな

▲飛び跳ねながら当たってくる

バースト　ナイトメアー　D・ソーサラー　デーモン　バナコモド　ガント　フレア・ナイト



▲近づくと爆発するので寄るな

▲念波攻撃を避けて攻撃を！

▲ひたすら斬りつけること

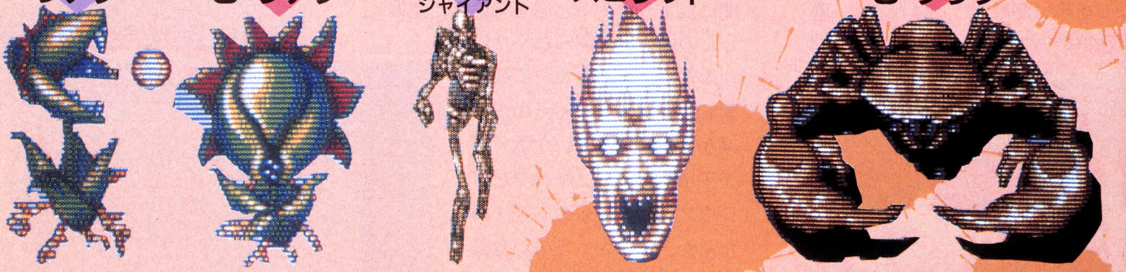
▲たくさんある手に注意しよう

▲鉄球を避けて斬りこんでいけ

▲腕にはさみこまれないように

▲正面を避け、回りこんで斬れ

ラナプ　G・ラナプ　スケルトン・ジャイアント　スピリット　G・クラブ



▲種を吐いて攻撃してくる

▲でかくても、ラナプと同じ

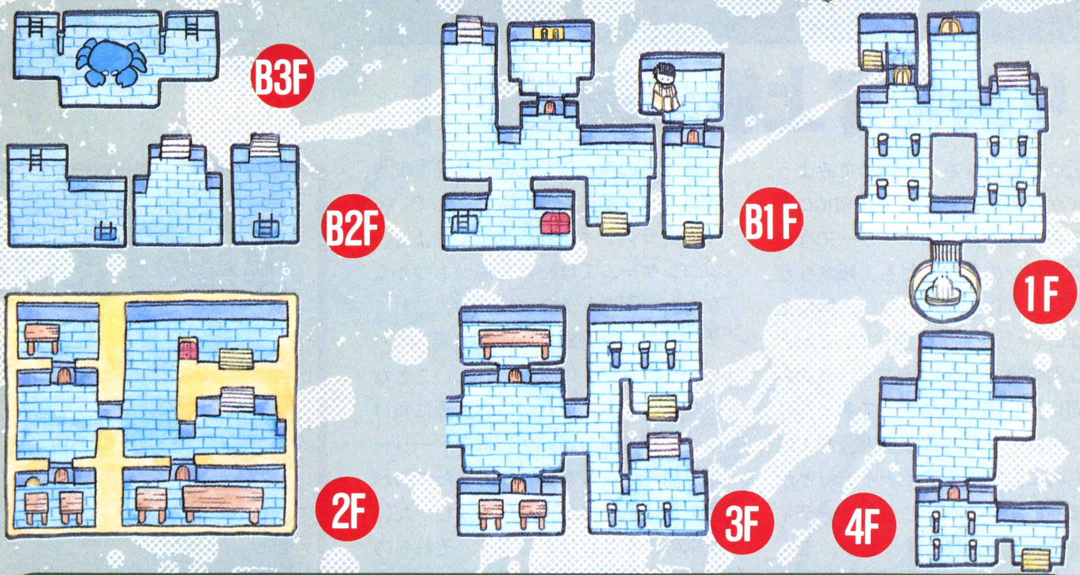
▲自分の肋骨を飛ばしてくる

▲体当たりならぬ顔当たりしてくる

▲はっきり言って、こんなばかでかいモンスターと戦っても勝ち目はない。逃げようぜ！

カウリャンの城 全公開！

東■の■塔



西■の■塔



ブライ下巻完結編



人間長生きはするもんじゃ。えーっ、うそぉ、ほんとぉ～？　てなもんでブライの続編がついに登場するのだ。ガマンにガマンを重ねてきたBURAIフリークたちよ！　最後の戦いは始まったぞ！

あのBURAIが帰ってきた

5本プレゼント

とりあえず上巻の復習だ！

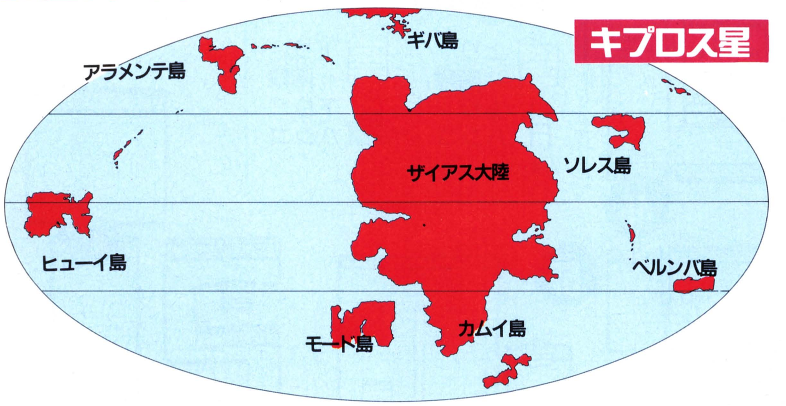
最近のゲームをざっと眺めてみよう。確かにゲームにおいて、とくにRPGにおいての最大の力点はストーリーでなければならないのだけれども、残念ながら現状はそうはなっていない。妙に上手っぽい（それが本当に優れているかどうかは別問題である）グラフィックのみを全面に押し出したソフトであったり、奇妙な企画――たとえば主人公を人以外のものに設定するアイディアだとか、失敗まるわかりのみっともないメディアミックスをやってしまうとか、そんなゲームがあんまりにも多すぎる。じつはこれこそ『BURAI』が世に与えた功罪なのである。

もしもゲームがゲームとしてその場にとどまってしまうなら、それはメーカーからユーザーへの一方的な嗜好の押しつけにしかならない。ユーザーの声の届かない世界、それがパソコンゲーム業界だった。『BURAI』の優れた点はそれに気がついたことだったのである。

ユーザーの声、望むもの、趣味を聞き、それをソフトに有効に取り込んでいくインタラクティブ性。今までおよそパソコンゲームではだれも思いもつかなかった企画性がそこにはある。これこそ『BURAI』の仕掛け人、飯島健男氏＆リバーヒルソフトにしかできないことなのだ。しかも、それだけの企画に負けないだけの厚く鋭いゲームストーリーが敢然と存在とする。このふたつのバランスに気がつかず、ただうわべだけを舐めようとしたところで、それらのソフトが失敗してしまうことは当然なのだ。冒険とリスクにはそれを実行するだけの体力が必要であることになぜ気が付かないのか？

これらはもちろん、最新作『BURAI下巻・完結編』にも引き継がれている。さあ、もう一度ディスクをブートしよう。8人の勇士との再会にもう備えようじゃないか！　冒険の日は近い！

《世界を把握しとくのも大切なことだ



これが『BURAI』の冒険世界キプロス星の全容だ。よもや「えっ、知らんかったぞ！」という小僧はいないだろう。じっと眺めていると、あの１年前の戦いと冒険の日々があざやかによみがえってこないか？　もちろん、この地図が頭に入っていれば、『下巻・完結編』がより楽しめることはまちがいなしだ。

まずは基本を理解するのだ

ステータス画面



▲RPGにはおなじみの画面。自分の分身の成長にほくそえむのもいいだろう

マップ画面



▲もっとも親しみやすいアップビュータイプだ。行けるトコには全部行けよ！

イベント画面



▲ゲーム中楽しみなのは、やっぱり何かしらのイベントが発生するときなのだ

『ブライ』の特徴は、ゲームが非常にグラフィカルに進行するということだ。各ポイントに配置された優良なグラフィックシーンはプレイヤーを決して飽きさせないだろう。

●プレゼント対応機種／PC9801VM以降

●リバーヒルソフト☎092-771-0328●PC9801VM以降／予価9800円／12月21日発売予定



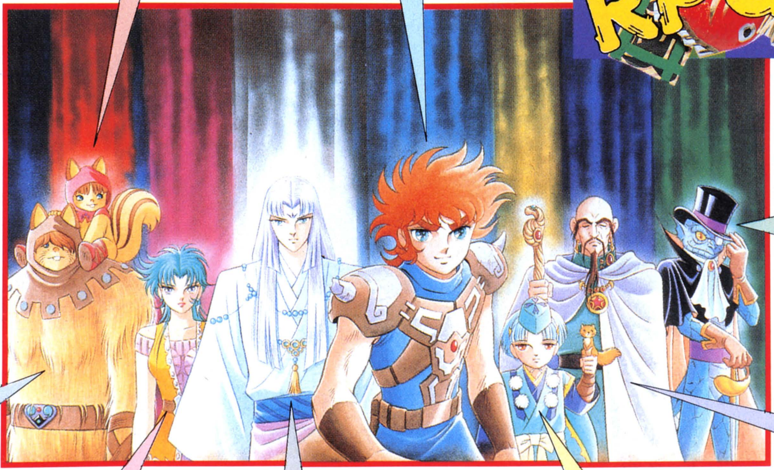
かつて戦いがあった。まだ幼いキプロス星の王子を守るべく、三銃士と呼ばれる戦士たちがその命をかけて臨んだが、はかなく敗れ、その想いは天空へと放った八つの玉へ込められた。「光の御子が生まれるとき、8人の勇士があらわれそれを守るだろう」という伝説は、現実になったのだ！

●マイマイ・プロット

予知能力と魔法の使い手。ゴンザと兄妹でともに旅をしていた。赤玉を持っている。

●ザン・ハヤテ

熱血の主人公。元海賊で牢獄に捕われていたところを青玉に導かれ、冒険へと旅立つ。



●ロマール・セバスチャン7世

剣術の達人。貴族の出身でもあったが勘当され、サーカスの曲芸師をしていた。緑玉を授かる。

●ゴンザ・プロット

両親を殺したナインテールという魔物を倒し、仇を討つために旅をしていた。藍玉を授かり、八玉の勇士として迎えられる。怪力の持ち主。

●リリアン・ランスロット

初恋の男を捜し旅をしていた。不思議な針の使い手。紅玉に自らの運命と使命を知る。

●幻左京

竜族の頭領。水術を使い、また氷竜に変身することもできる。白玉を持っている。

●クーク・ロー・タム

動物と会話することができる念術師である。優しい心を持ったこの少年は黄玉を持つ。

●アレック・ヘストン

占いと魔法を特技にする。8人の中の最年長。意外なことに見かけによらず明るい変なジジイである。紫玉を授かっている。

八玉の勇士と倒すべきビドーと七獣将!!

キプロス星を支配すること、そして自らが闇の神にとって代わり、神として君臨すること。それがビドーの野望である。BURAI——神の国への道を往くためには手段は選ばない！八玉の勇士を倒すべく、ビドーは動き始めた。そこに待ち受けるのは光か闇か…。戦いは時間を超え、再び始まった。

●地獄将マントス

藍玉の神器、藍裂斧を持っていた。地下大陸に城を持ち、ゲッベルツという名の大ナマズを飼っていた。

●ビドー

キプロス星を我がものにしようと企んでいる。そのために、恐るべき力を持つ闇の神帝ダールを呼び覚まし、その力を自分と七獣将に利用していた。そして今また再び、自らの野望を果たすためにビドーは行動を開始しようとしている……。



●木獣将ゾルトバ

完結編でも重要な位置を占めるキャラクターである。そのモヒカンの風貌には似合わず、不知火という名の美少年の参謀とホモ(！)の関係にある。

●火獣将ガスロ

炎をつかさどる。ラーフとテリスと呼ばれるふたりの女の部下を引き連れている。完結編においていよいよその活躍の場が与えられるようだ。

●天獣将サイモン

青玉の神器、青爆剣を持っていた。ザン・ハヤテの母親をとらえていた。

●水獣将バルバラ

幻左京の操る水術をわがものにしたいと考えている。バルバラ三人衆という小鬼を操る。

●風獣将リー

リリアン・ランスロットの幼なじみである。かつて三銃士を倒した四死面を部下に持つ。

●気獣将ハジャ

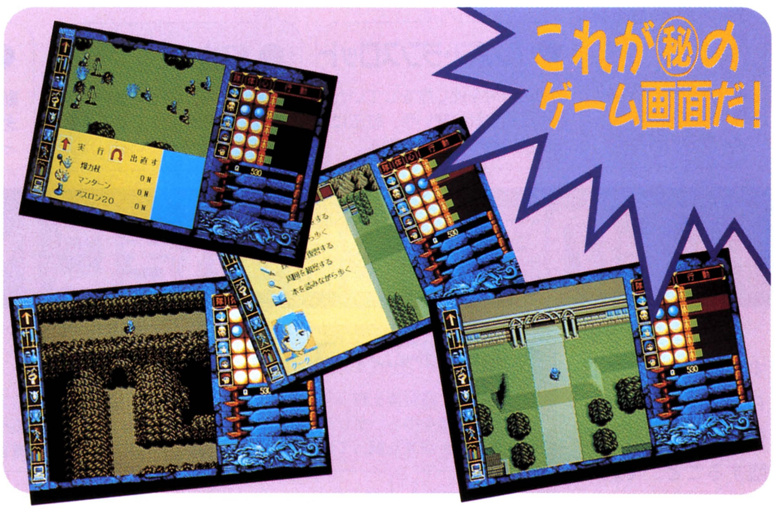
気のエレメンタルなど5つのエレメンタルを自在に操る。紫玉の神器、紫雷杖を持っていた。勇士アレック・ヘストンの強力なライバルでもある。

そして……これが完結編だ！　姿を現したそれは、すべてにおいてパワーアップした、超進化ソフトウェアだった。衝撃が襲い来るのは12月。そこからすべては始まる……！



『八玉の勇士に野望を打ち砕かれた闇の帝王ビドーは、気獣将ハジャ、水獣将バルバラ、木獣将ゾルトバとともに、ザイアス大陸の気獣城に逃げ隠れていた。リスクとダールの消滅によって空白のままの光と闇の神の座。それを手に入れんとするビドーの手段を選ばぬ謀略が、今また惑星キプロスを、八玉の勇士たちを、想像を絶する戦乱の渦に巻き込もうとしている』これがプレスリリースに書かれた『下巻・完結編』のストーリーだ。上巻に燃えた君なら、いま一度血を煮えたぎらせることはまちがいない。もちろんシナリオが飯島健男氏、キャラクターデザインと原画があの荒木伸吾氏と姫野美智さんなのは当然至極のこと。今回もまた燃え燃えのストーリーとバリバリのグラフィックスでCRTの前に釘づけなのだ！

下の画面はほんのちょっとだけリバーヒルさんから借りてきた『下巻・完結編』のプレイ中のシーン。前作からはかなり雰囲気が変わったのに気がつくかな？　いよいよ完成間近の『BURAI下巻・完結編』。その時が来るのを胸躍らせて待とう！



新登場キャラの設定もバッチリ！



▼ウォッシュ族の新キャラだ

◀▼見たとおりのマイマイの仲間たちだ。彼らは勇士とどんな冒険を繰り広げるのだろう

▼後鬼。オープニングの狂言回しのひとりである

▶ザン・ハヤテの父親、邪鬼丸。オープニングに登場する。彼に隠された秘密とは……



1年間の間にゲームシステムも当然の進化を遂げている！　コマンドは視覚化されたアイコン表示となった。操作性も向上し、よりゲーム世界に没頭しやすくなったわけだ。

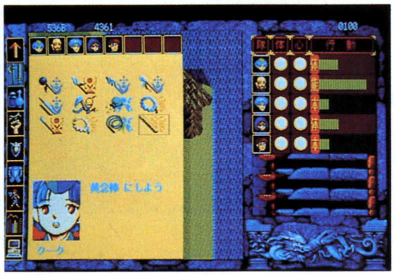
まずは知らなければならないいくつかのことをおしえよう！

マップ移動画面



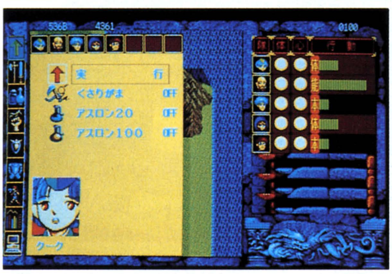
▲より立体的になったマップをキャラクターは移動する。丘を登ったり降りたりもするぞ

道具選択・セット画面



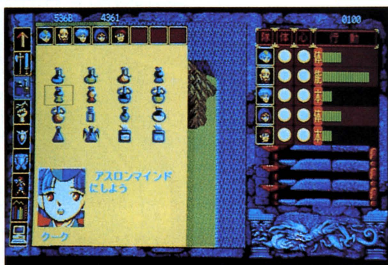
▲物語の中に登場する道具（ツール）を使用する際、君はこの画面に遭遇するだろう。

実　行　画　面



▲これはアイテムやツールを選択した後、実際にセットする画面だ。キャラクターの表情がいいね

アイテム選択・セット画面



▲数多くのアイテムを巧みに使いこなすのがRPGゲームにおいての勝利への近道だ

今回の新システムで最大の売りは、下にも書いてあるホロスコープだ。上巻にあった相性度というファクターをより進化させた形なのである。敵・味方のキャラクターの関係、キャラクターと武器・道具の関係、キャラクターと技・芸などの特殊能力との関係。それらすべてがこのホロスコープに影響されてしまうのだ。これはすなわち、たとえ小さい武器ひとつにも所属するホロスコープがあるということで、ゲーム世界により深みを与えるアイディアといえるだろう。そのほか戦闘シーンは新たに「遭遇シーン」と呼ばれるようになった。つまり単に戦闘だけではなく、マップ上でもさまざまなイベントが発生するようになったのだ。そこでは占いをしなければならなかったり、ひとびとに大道芸を見せてあげなければならなかったり……。これらのイベントをこなしていくことでキャラクターはまた成長していくのだ。

このような新アイディアが満載された『BURAI下巻・完結編』。期待は決して裏切られないだろう。

キャラクターの運命を決めるホロスコープなのだ



ザン・ハヤテの守護星はエアラーサである。



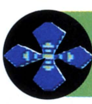
マイマイ・プロットの守護星はファルス。



コルディアはリリアン・ランスロットの守護星。



幻左京は水のウォレスを守護星に持つ。



ゴンザ・プロットの守護星はウディアラだ。



クーク・ロー・タムの守護星は黄のシアルス。



アレック・ヘストンはアスタータを守護星に。



ロマールの守護星は緑のヘラルーカだ。

BURA I をグレードアップする新システムって何だ？

R-MACS

リバーヒルソフト・ミディ・アレンジメント＆コンポーズ・システム

音楽の製作過程をMIDIで集中管理してしまうシステムのことだ。コンピュータの特別の知識がなくても内蔵音源でのゲームBGMの最終仕上げまでが可能な夢のシステムだ。さらに完成した曲のデータをMIDI楽器対応まで簡単にバージョンアップできてしまう。

APALE

オート・パフォーマンス・アニメーション・レイアウト・エディター

CGアニメーションのトータル管理システム。モニター上で動きをリアルタイムで確認しながら作画、修正が可能となっている。作成されたアニメーションは、グラフィックデータ、ムーブデータとしてファイル化されてゲームプログラムに即時に組み込まれてしまう。

アルシャーク



3本プレゼント

ALSHARK

新鋭ソフトハウス「ライトスタッフ」が贈る期待の超新作！　年末に向けて制作快調（飯島氏談）のSF-RPGだぞ!!



宇宙をめざす者たちがいた。謎のメッセージに導かれて広大な海原へと旅立った、4人の男女と1体のロボット。長い長い航海……



彼らを狙う闇――魔性の目が、爪が、そして影が迫る!!　かつてないスケールの物語が始まる。



空前絶後の大冒険!!

 ●プレゼント対応機種／PC9801VM以降

このシステム、見て驚け！

◎戦闘パターンが3通りある!!

ふつうのRPGでは、戦闘のパターンというとたいてい1種類だよね。ところが、この『アルシャーク』ではなんと3種類もあるのだ！

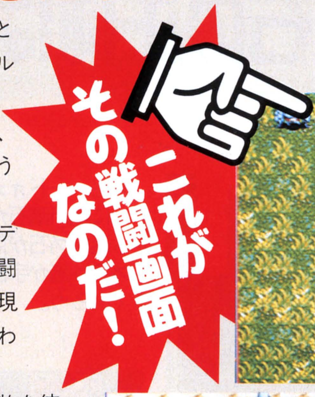
これはプレイヤーの移動形態が3種類あり、それぞれの場面で敵と遭遇し、戦闘が起こりうるからなのだ。

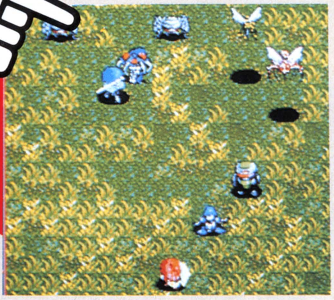
まず、惑星上での通常の戦闘。これはタクティカル風の画面での、キャラクター同士の戦闘になる。武器を使うと実際にビジュアルで表現されるので、攻撃したりされたりする実感がわいてきて、エキサイトできるぞ！

また惑星上では、タンクなど6種類の乗り物を使用でき、これを使った戦闘シーンも用意されている。もちろん敵側もしっかり乗り物で応戦してくれるぞ。

そしてそして、宇宙航行中の戦闘。敵の宇宙船と宇宙空間でドンパチを展開するのだ。さらに敵艦をしとめたあと、航行不能状態にして白兵戦に持ちこむこともできる！　これは2度オイシイ!?

この3つの戦闘モードは、ゲームのキーになるネ。





◀これが通常の戦闘画面。攻めたり攻められたりのビジュアル効果。芸の細かい演出なのだ



◀メカ対メカのにらみあい。通常の戦闘よりさらにヘビーな戦いだ。火器の使用がひじょーに楽しみである



◎能力設定も多彩

登場キャラの強烈な個性が、パラメータの数値に大きく反映されているのも、このゲームの特徴。さらにそれぞれ「特殊能力」を使うこともできるのだ。たとえばスクラップ・ジョーなら、スクラップを集めてメカをつくってしまう……とかね。



◀装備コマンド。武器は左右それぞれの腕に持つことができる。腕力不足だと持てないものもあるぞ

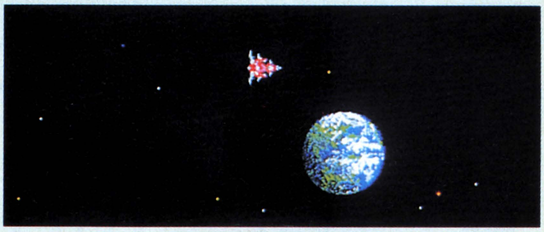


▶主人公シオンのステータス表示。「IQ」や「腕力」といった数値データが特徴的なのだ

◎舞台は超広大な宇宙だぜっ！

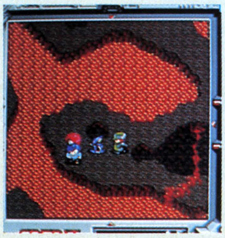
シオンたちの旅する「ウィスペラード」と呼ばれる宇宙には、環境も種族も異なった惑星が20以上。移動の際に特殊な乗り物が必要な惑星もあったりする。

シオンたちマーズ人、敵であるゾリアス人、そしてウュリア人、ミュントス人が共存するこの世界で、どんなドラマが展開するのだろう？





◀豊かな水と緑の惑星。こんなふうに橋のかかった場面もあるのだ。かなり細かい部分まで凝ったグラフィックなので、よーく見つめるように



▶こっちはうってかわって、アツアツの溶岩の惑星。別に溶岩に落ちたりすることはアリマセン。ちなみに火山見物しているわけでもない



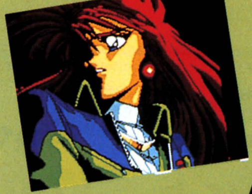
▲ツルツルの氷の惑星。ここでは雪上車が手に入らないと、どこへも行けないのだ

●ライトスタッフ☎03-360-5708●PC9801 VM以降／価格未定／12月発売予定

SIDE1 予告編

惑星ホムに落下した巨大な隕石の正体は……!?

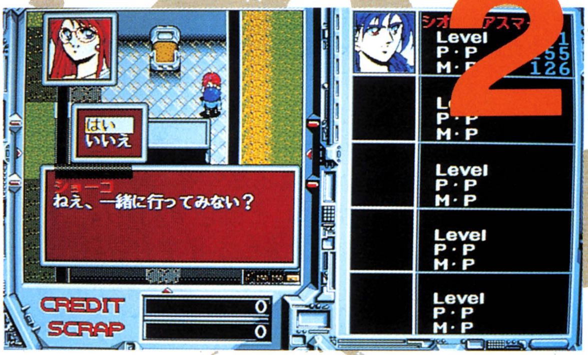




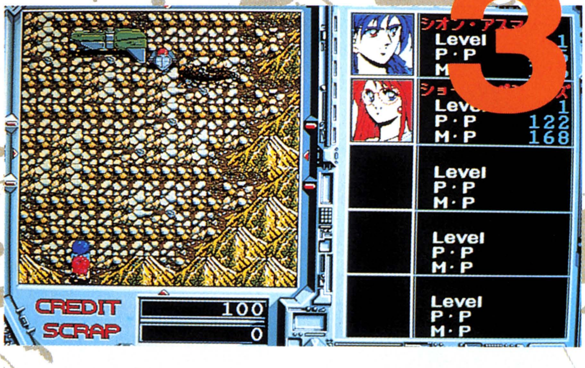




前兆――ドォォォーン……その夜、開拓星ホムに謎の隕石が、ひとりの少年と宇宙を変える運命の石が落下した。少年の名はシオン。その名は遙か宇宙とあまたの人々に記憶されるであろう。



好奇心――「隕石見物に行かない？」と、シオンのガールフレンド、ショーコ・ペンローズがそそのかす。



不安――あたりをつつむ異様な雰囲気、そして静寂。隕石の落下点でシオンを待っていたのは、果たして!?

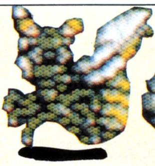
敵キャラさん大集合！

さてさて『アルシャーク』に登場する敵キャラは、戦闘パターンの多彩さに合わせて、そのタイプもいろいろ。気色悪い昆虫型、ＳＦならではの歩行メカ型、そして火器バリバリの重戦車型……などなど、バラエティにとんだ敵が登場する。その数は軽く70を超えるというが、ここではその「ほんの一部」を紹介だ。

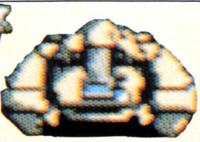
さらにこの敵キャラさんたち、移動や攻撃のアニメーションが細かい！　ザコキャラとはいえ、あまりに芸達者ではありませんか！



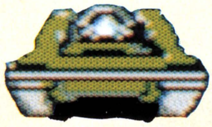
▲こんなのに刺されると痛そー！



▲体全体で一生懸命飛びまわる



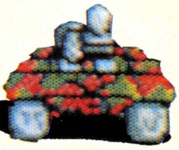
▲車輪が球形の戦車。移動も自由自在か!?



▲アーミーカラーは渋い。してその強さは……!?



◀人型ロボット。右手に持つのは？



◀てっぺんの砲塔がブキミな戦車だ



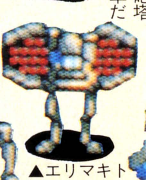
◀フットワークが軽快そう!?



◀足長グモのような気色悪いメカだ。動くとさらにブキミそうだな……



▼目からレーザーを発射するぞ！



▲エリマキトカゲではない。ぜんぶ砲門！



◀ツインの砲門が手強そうである

4



惨劇――「父さん!?」、シオンを待っていたのは父の死！　何があったのか、何が起こったのか？　シオンとショーコに暗黒の影が迫る！　謎の言葉「アルシャーク」とは、何なのか何者なのか？　いま、少年たちの運命の扉が開く!!

5



不在――町へ、わが家へ、シオンの心はせく。だが、少年を迎えたのは母ではなかった。

7



会同――運命に導かれ、少年たちは出会う、スクラップ・ジョーという男に……。

6

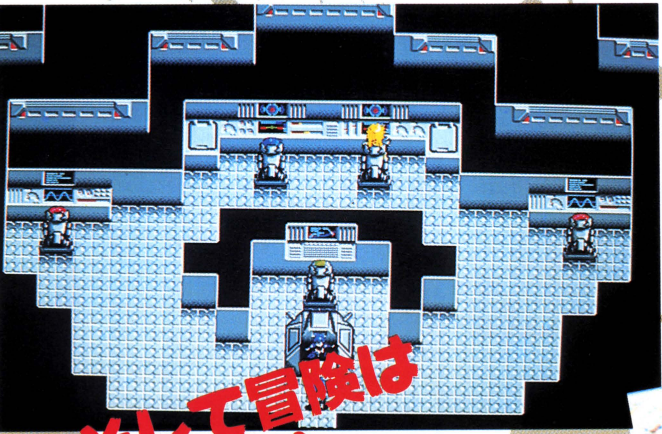


仲間――忠実なる機械の友を連れ、謎を追い、少年たちは故郷の町を後にする。

8



秘窟――冷たい機械の残骸がそこかしこに眠る、忘れられた場所。その奥には……!?





9

彼方へ――そこには星々を天駆ける宇宙船が！

そして冒険は始まる!!



待て次号！

THE BIRTH OF HEROES PHANTASIE IV

ファンタジーIV

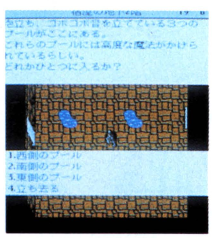
3本プレゼント

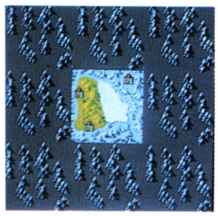
あの名作RPG『ファンタジー』シリーズが帰ってきた！　舞台は『III』から20年後。はたしてスカンドールを襲う新たな危機とは？

スカンドールに再び平和を！



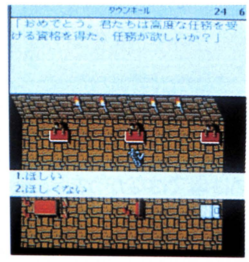
アメリカ産人気RPGの『ファンタジー』シリーズが、長い沈黙を破って再登場。ストーリーは、前3作を通じてプレイヤーの敵となっていた悪の魔法使いニカデモスが倒されて20年後。平和を取り戻していたスカンドールを襲う海難事故の数々。その調査に行ったゲオフリー卿もまた、連絡を絶って久しい。というわけで、ゲオフリー卿を助け、スカンドールに再び忍び寄る悪の影を一掃するのが、今回の目的だ。ただし、いきなりゲオフリー卿救出のクエストに入ることはできなくて、パーティを成長させるために、3つあるトレーニングクエストのうち、どれかふたつをクリアしなくちゃいけないようになっている。どれを選ぶかは、プレイヤーの自由だけど、それぞれ難度がちがうから、よく考えてね。





◀今回は、魔法のワープ池も登場するぞ

◀ワープで、別の世界へ行くことができるようになっている



◀無事にトレーニングクエストを終えて、より高度なクエストへと突入するのだ！

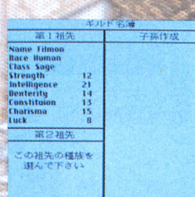
タウンの機能を紹介！

RPGで、タウンのもつ役割は重要だね。『ファンタジーIV』でもそれは同じ。なによりもだいじなキャラつくりは、タウンのギルドで行うのだ。これには、前のシナリオのキャラを転送して、その子孫をつくるもよし、英雄の殿堂にいるウッド卿やフィルモンの子孫をつくるもよし、まったく新しいキャラをつくったりといろいろあって、ゲームに入る前からハマってしまうくらいおもしろいのだ。ギルドには、ほかにもレベルアップや魔法の修得なんて役割もあるんだぞ。

タウンには、ほかにも傷ついた体を回復させる宿屋はもちろん、金を預ける銀行。パーティのゲーム進行度がわかるミスティック、各種アイテムを売ってるアーマリーなどがある。タウンによっては、船大工なんてのもあって、ここで船をつくると、水に入って溺れることなしに自由に動き回れるようになるのだ。これってシリーズ初の試みだね。つまり、今回は海のかなたにも冒険に行かなきゃいけないってことになるわけだ。



▶船があれば、大海原へと冒険の舞台を広げることができるのだ



▲殿堂の英雄の子孫をつくることもできるぞ



▲ベッドにもぐって、体力を回復、回復



◀船大工。海辺のタウンにあるのだ。ここで船をつくってもらおう

●スタークラフト☎03-988-2988　●プレゼント対応機種/PC9801シリーズ



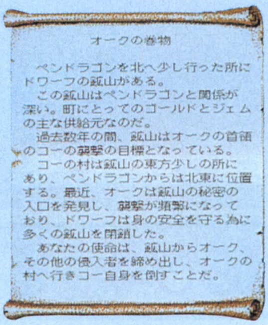
3つのトレーニングクエストを紹介

Lのクエスト

トレーニングクエストを受けるには、まずゲーム開始直後のタウン、ペンドラゴンのとなりにあるタウンホールに行かなければいけない。ここで、3人の人間からそれぞれクエストを受けることができるのだ。でも、彼らに会うには事前に予約が必要。名前がわからないと予約もできないぞ。で、最初に受けるクエストがこれ。LILLからもらうクエストだ。内容はいたってカンタン。北のドワーフの鉱山に行って裏切り者のオークを一掃。そして、オークの村に行って、首謀者のコーを倒せばいいのだ。注意事項は、鉱山で宝石をネコババしないこと。

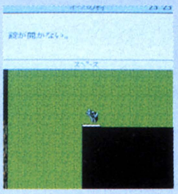

▲予約をしなければ、会ってもくれないのだ

▼クエストを受けると、その内容を記したスクロールをもらうのである


オークの巻物

ペンドラゴンを北へ少し行った所にドワーフの鉱山がある。
この鉱山はペンドラゴンと関係が深い。町にとってのゴールドとジェムの主な供給元なのだ。
過去数年の間、鉱山はオークの首領のコーの襲撃の目標となっている。
コーの村は鉱山の東方少しの所にあり、ペンドラゴンからは北東に位置する。最近、オークは鉱山の秘密の入口を発見し、襲撃が頻繁になっており、ドワーフは身の安全を守る為に多くの鉱山を閉鎖した。
あなたの使命は、鉱山からオーク、その他の侵入者を締め出し、オークの村へ行きコー自身を倒すことだ。

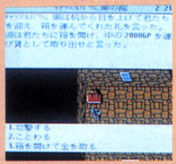

◀ドワーフに、宝石はとるなといわれるけど


◀オークの村に潜入。でも開かないドアが…

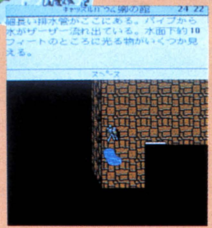
Hのクエスト

HILLからもらうクエストは、キャッスルバウム卿に木箱を届けることだ。一見簡単そうだけど、あなどれないクエスト。館の南西にいるキャッスルバウム卿に会うのはわりと簡単なんだけど、そこからがくせもの。卿は、木箱を届けてくれたお礼として木箱を開けてなかの金をとれという。でもクエストを記したスクロールでは、決して木箱を開けてはいけないという。ここが思案のしどころだ。卿の申し出を受けるか、断わるか、はたまた卿と戦うか。

また、館の北東部には細長い配水管があり、底にはなにか光るものがある。この配水管の底に行くにはダックポーションが必要になるぞ。

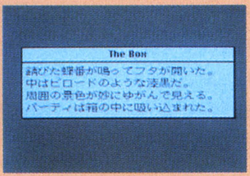

◀卿の申し出にどう応えるか?


◀木箱を開けると、別世界にワープしてしまう……


◀普通のキャラでは、配水管の底には行けない



▼くれぐれも、木箱を開けないようにね。OK?



Nのクエスト

NILLがくれるクエストは、3つのトレーニングクエストのなかではいちばん難しいものだ。内容は、ケオ卿によってとらわれの身になった集税吏を助けること。彼は城の北西部の階段をおりたところにとらわれている。でも、彼を助けるには、5個1組のボタンを2組操作して、うまく封印を解かなければいけない。ちょっとめんどうなパズルだけど、トライあるのみ!

それから、クエストのスクロールにもあるとおり、城の西側には、城下町がある。ここには、強力な防具を売っている店があるので、お金があったらぜひ買っておこう。ケオ卿配下のモンスターは、ともかく強い。オートバトルでは全滅の可能性が高いので、装備を少しでもよくして戦うのだ。



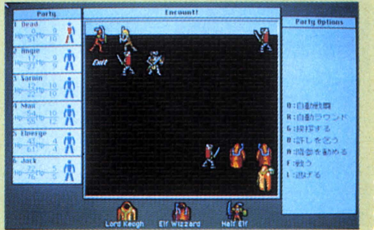
▲めずらしい武器をくれるというけど、交換するものがない



◀ボタンをうまく操作して封印のレバーを上げろ



◀集税吏セプトンは、お礼にあるアイテムをくれるぞ



▲ケオ卿は、メチャ強い。覚悟して戦うのだ!



ダーク・レイスII ダブルパープル

3本プレゼント

硬派なシナリオと質の高いゲームシステムで評価の高かったダーク・レイスの続編がこれだ。派手な変更はないものの効果的な改良の施されたシステムと、前作からの流れを忠実に引き継いだストーリーとで、あのアーテックが自信をもって世に送る最新作!!

あれから300年、そして……

「――ことの起こりは、5年前の春だったな。僕のご先祖様の勇者シオンをはじめとするホワイト・フォースによって滅ぼされたはずのダーク・レイス。その怪物どもが突然復活して、地方の村々を襲い始めたんだ。

世界中のいたるところで、ホワイト・フォースとダーク・レイスとの本格的な戦いが、300年ぶりに始まったんだ」

ダーク・レイスIIの主人公アダンの独白からわかるよう、今度もダーク・レイスとの戦いがテーマだ。

前作の主人公シオンの血を引くアダンの父は3年前に戦いに赴き、その勇猛果敢な戦いぶりは有名だったが、1年前を境に噂は聞かれなくなってしまった。生きているのかどうかさえわからない。やがて勢いを増したダーク・レイスはアダンの住む町にもやってきた。町は蹂躙され、人々は殺されるか捕えられるかだった。アダンの母と妹も殺されてしまい、アダン自身は、捕えられて牢屋に閉じこめられるハメに……。だが見知らぬ男の手助けによってアダンは牢屋から抜け出すことに成功する。

ダーク・レイスIIのシナリオはこんなところからスタートする。ゲーム当初の目的はパープルのかけらを探しながら仲間を集めることになるだろう。またダーク・レイス復活の謎も解き明かさなくてはいけない。ゲームのサブタイトルからも想像できるとおり、300年前には「紫水晶」と呼ばれたものが、今は「パープル」と呼ばれ、どうやらふたつ存在しているらしい。謎の鍵は、もうひとつのパープルが握っているようだ……。

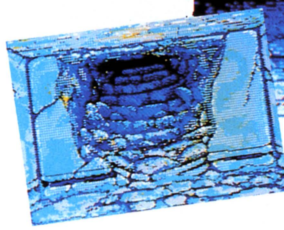


▲ネイカーンの町。地下牢から脱出したあとはここと別のダンジョンを行ったり来たりする



▲主人公アダンが地下牢に閉じこめられているところからゲームは始まる。謎の男の手助けで脱走だ





▲地下牢の外はダンジョン。立ちふさがるモンスターどもを蹴ちらし逃げろ
◀やがて地上への出口が見つかるだろう。これでアダンは自由の身となる

さらにパワーアップしたゲームシステム!!

いちばん目につくところは、戦闘シークエンスの変更だろう。前作では戦闘になると、パーティのキャラクター全員の行動を先に入力してから、後で一括して処理していた。これだと目の前のモンスターが途中で全滅したときなど、行動できず無駄に時間を費やしてしまうことがあった。新しいシステムは、キャラクターひとりひとりの戦闘を順次、行動を選択し解決していくというもの。さらにキャラクターの向きまでそれぞれ指定できるようになっている。合理的な改良といえるでしょ。

他の面では、グラフィックが8色から16色になったし、BGMについても新しい音源ドライバーを用意したそうだ。マウスにフル対応の操作系も改良されて、使いやすくなっているぞ。

前作をタタキ台にして、細かいところまでパワーアップされている。

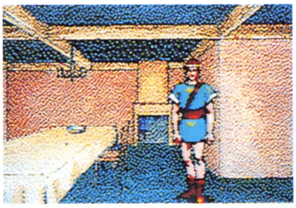
●アーテック ☎03-904-0440 ●プレゼント対応機種/PC9801VMシリーズ

冒険は始まった！

前作をプレイしたことがある人は知っていると思うけど、ダーク・レイスというゲームはいくつものクエストが同時進行するＲＰＧなんだ。ゲームの道筋は１本道じゃないから、プレイヤーの自由度は大きいし、ストーリーも変化に富んだものになる。ただ、前作はちょっと難しかったというプレイヤーからの声が多かったため、多少整理されるらしい。クエストも同時進行する数が多すぎてプレイヤーが混乱することを避けるために、数を減らしている。でも中身の方は相当に濃くなっているそうなのでご心配なく。

そのクエストの重要なイベントのときに見ることができる16色グラフィックは、この作品の目玉だ。ほかのゲームでは、これだけ美しいグラフィックには滅多にお目にかかれないと断言しよう。これだけでもプレイする価値が十分あるぞ。

また前作でおなじみの、厳密に属性が定義された魔法システムやトリックのないマップ、治療の魔法がない難しさなど、ＲＰＧに対する「こだわり」は今回も健在だ。ダーク・レイスファンの人は絶対にプレイすべし。プレイしたことがないひともぜひ挑戦してみてほしい。完成度の高さは、必ずやキミを満足させることだろう。



▲食堂らしき部屋のなかに立つ若い男はいったい何者なのだろうか……



◀ダークレイス襲撃の被害がない道具屋



▶武器屋には売るべき品物が残ってない



◀教会に行くと、僧侶と尼僧に会えることだろう

ダークレイス開発秘話

アーテックCORP.　山口祐平

ダーク・レイスのイベント制作は、新しい試みとして、作家およびに作家予備軍に原案を依頼しました。やはり物語はプロが作るべきだし、日本のゲーム作家のほとんどが、ドラマの制作に関して基礎を知らないという恐ろしい現状を、なんとか打破したいという願いも込められています。ただ反対に、作家はゲームに関してはズブの素人なので、システム制作者側と相互理解させるのに大変な苦労をしました。

ダーク・レイスは、イベントを大量に必要とします。ふつうのＲＰＧの３～４倍は手間がかかってます。それもクエストがらみなので、次回作には流用できません。毎回、歯を食いしばって考えなければならないのです。なんて贅沢なゲーム（制作者にとっては、地獄のゲーム）なんだろうと、ため息が出る毎日でした。でも、できあがったものをみなさんが喜んでくれれば、すべては報われます。どうぞ、お楽しみください。

16色アナログ画面処理はダテじゃないぞ！

前作のグラフィックはＰＣ-9801の８色モードでイラストをスキャナで読み込んでました。アーテックでは独自に開発したプログラムでリアルで美しいと評判の画面をつくりだすことに成功していた。

今も同じくイラストを読み込んでいるのだけど、16色モードを使用することで８色モードとは較べものにならないほどきれいな画面になっている。これは単に色数が倍に増えたからだけじゃない。固定された８色しか使えない８色モードに対して、16色のモードでは4096色ものなかから16色を自由に選んで使うことができるからだ。16色を読み込むイラストに最適な組合せで選ぶことが重要なんだけど、アーテックでは専用のプログラムで２時間もかけて計算し、決定している。超キレイなグラフィックは技術力の証なんだ。





▶右上が８色、右が16色で処理したもの。色やペンタッチの再現性に格段の差があることがわかる



▲タイトル横のイラストを読み込んだもの。ちがいがわかる？

テーブルトーク＆カードゲーム

新世代

NEXT GENERATION





進化しているのはコンピュータゲームだけじゃない！　昔から根強い人気を誇るテーブルトークＲＰＧやシンプルなルールで遊べるカードゲームのなかからも、これまでにない新しいカタチが生まれつつある。ここでは数多くの新作、名作ゲームを取りあげながら最近のトレンディなパターンについて探ってみよう。

海外関係
テーブルトーク

AD&D® 上陸でブーム最高潮！

快進撃を続ける『AD&D®』をはじめ、海外のテーブルトークでは"名作"をさらに発展させたものが主流となっている。どれも重厚で柔軟性に富んだ世界を持っているのが特徴。『アドバンスド・ファンタズム〜』などの新しい流れにも注目！

ファンタジー
FANTASY

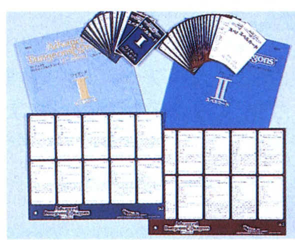
アドバンスト ダンジョンズ&ドラゴンズ

パソコン版RPG発売などで日本にも定着した『AD & D®』。日本語版ルールもついに登場し、人気はますます上昇中なのだ。

タイプ：ファンタジーRPG
価格：6800円［税別］
（プレイヤーズハンドブック）
発売元：新和
☎03-861-8983



このゲームなくしてはテーブルトークRPGの歴史どころか、コンピュータRPGの歴史すら語ることはできない。世界初のテーブルトークファンタジーRPG『D＆D®』のシステムを根本から見直し、まったく別のゲームとして完成させたのが『AD&D®』。日本語版として発売されているのはそれをさらに進化させたセカンドエディションと呼ばれるもので、いわばRPG界の創造神の息子ともいうべき存在なのだ!!



▶スペルカード（2000円・1800円［税別］）も発売中

テーブルトークRPGの頂点に立つこのゲームのプレイ人口、人気はもちろん世界最高。このシステムから生まれた"ドラゴンランス""フォーゴトン・レルム"などの世界はつぎつぎと小説、パソコンゲームになり、日本でもその多くが翻訳、移植されている。

小説



◀『ドラゴンランス戦記』全6巻の他にも『ムーンシェイ・サーガ』などが富士見書房から刊行。なんと現在日本で翻訳されているだけでも合計すると16巻をかぞえる！

パソコンゲーム



▲『プール　オブ　レイディアンス』のキャラはテーブルトーク版にも流用可だ

コンプコレクションからも『AD＆D®冒険日誌』が絶賛発売予定なのでそちらのほうもよろしく！

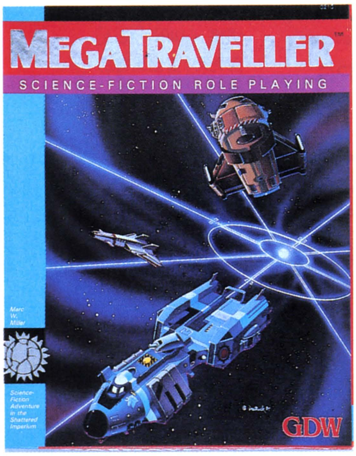


SF

メガトラベラー

『AD&D®』がファンタジーRPGのNo.1なら、こちらはSF・RPGのNo.1。スケールの大きい大宇宙の冒険だ。

タイプ:SF RPG　　価格:未定
発売元:ホビージャパン　　☎03-354-9341



※写真はオリジナルのアメリカ版

銀河に拡がる帝国を舞台とするSFテーブルトークRPG『メガトラベラー』がいよいよ年末に登場予定。このゲームは古い歴史を持つテーブルトークRPG『トラベラー』の膨大なルール、サプリメントをひとつにまとめて修正を加えたもの。ワールドの年代設定も一新され、前作とはまたちがった世界を魅せてくれるぞ。『トラベラー』日本語版のプレイ経験者も未経験者もさらに拡がる壮大なスペースオペラの世界には感銘を受けるはずだ。

マルチメディア進出の兆候も見せはじめており、日本では小説1巻が刊行。アメリカではすでにパソコンゲームも発売されており(10月号参照)センセーションを巻き起こしている!

小説



◀名作『戦乱のアウトリーチ戦域』を読めば『トラベラー』シリーズの背景世界を正確に把握することができる

ファンタジー FANTASY

ウィザードリィ

コンピュータからテーブルトークへ!逆パターンで進化した代表格だぞ。

タイプ:ファンタジーRPG　　価格:5200円［税別］
発売元:アスキー　　☎03-486-1977



パソコンゲーム



◀元祖パソコン版の人気は衰える気配もなし。『V』まで発売中だ!

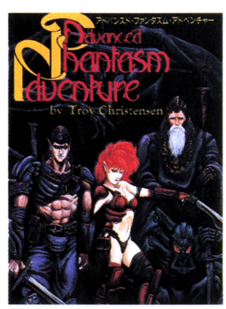
アメリカ産パソコンゲームの移植版が大ヒットしたのに着目。それをもととして日本人(グループSNE)によってつくられたという変わった経路を持つのがこの『ウィザードリィ』だ。これも近日アドバンスド版が発売される予定になっているのだ。

ファンタジー FANTASY

アドバンスド・ファンタズム・アドベンチャー

日本のメーカーがアメリカのゲームデザイナーを起用。日米合作の新しい形。

タイプ:ファンタジーRPG　　価格:3900円［税込］
メーカー:大日本絵画　　☎03-294-7861



外国のデザイナーのゲームをまず日本で販売するという、アメリカの感性とジャパンマネー(?)が結びついた新パターンで登場したのが、このテーブルトークRPG『アドバンスド・ファンタズム・アドベンチャー』だ。前に発売された『ファンタズム・アドベンチャー』を上級者用に改良、改善。ルールのかなりの部分が詳細化され、じつに歯ごたえのある内容になっている。

地球以外の惑星のファンタジーという着眼点やおどろおどろしいモンスターまでプレイヤーキャラクターとして選べてしまうという発想は海外ならではの斬新なものだ。

メーカー別

新作かわら版

ホビージャパン

11月中旬までにカードゲームでは『ギャルマスターII』、ファンタジーもの『タワークエスト』、スパイもの『世界制服』が発売予定。『ダイナマイトナースII』は12月、時代劇もの『悪代官(仮)』は来年の発売となる。

テーブルトークRPGでは『メガトラベラー』が11月下旬にいよいよ登場予定。サイバーパンクRPG『メタルヘッド』、『ルーンクエスト』のシナリオ集『スネークパイプ・ホロウ』はすでに発売中。『ロールマスター』のルール『アームズロー』ももう発売されているはずだ。追加ルール『ワースプレイドエキスパンションII』は12月に。サプリメント『ストームブリンガーコンパニオン』も発売間近。

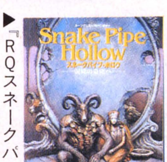
ボード版SLG『ハイパーベースボール』なども近々登場する。

富士見書房

『ソード・ワールドRPG』のシナリオ集③『四大魔術師の塔』、リプレイ集②『モンスターたちの交響曲(シンフォニー)』が新発売。同じく小説短編集②『ナイトウィンドの影』も新しく登場だ。



◀ホビージャパン『メタルヘッド』はシナリオ集も発売予定だぞ



▶『RQスネークパイプ・ホロウ』は熟練したキャラ用のシナリオ



◀世界征服ではなく『世界制服』。美女スパイが活躍するカードゲームだ。ホビージャパンから

国内
テーブルトーク

より多彩に広がるメディア

『ソード・ワールドRPG』を筆頭に、最近では国内でもすぐれたテーブルトークRPGが多く生み出されるようになった。海外に比べればまだまだ歴史は浅いが、決して質では負けていないぞ。この勢いで成長すればアメリカを追い越す日も近い!?

ファンタジー
FANTASY

ソード・ワールドRPG

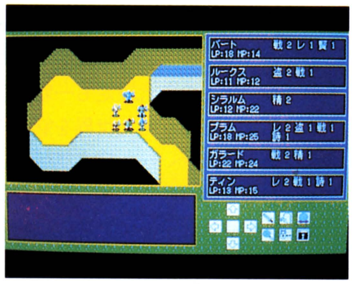
おなじみ水野良氏デザインの文庫サイズのテーブルトークRPG。値段の安さと内容で初心者から上級者まで広く普及しているぞ。

タイプ:ファンタジーRPG
価格:640円[税込]
発売元:富士見書房
☎03-261-5375



※パソコンゲームの画面は開発中のもの

パソコンゲーム



◀T&Eソフトが開発。テーブルトークのおもしろさはそのまま残るぞ

小説



◀力作『死せる神の島』全2巻以外にも短編小説集が発売されている

国内のファンタジーテーブルトークの基本形を打ち出すという目的を見事クリア。追加ルールも出た『ソード・ワールドRPG』は正統派ファンタジーの王道を行く人気ゲームだ。国産品としてのプレイ人口No.1の地位はすでに不動のものになりつつある！　ロードス島(と思われる島)を含む世界を舞台とした小説刊行、グループSNEのリーダー安田均先生自らが手がけるパソコンゲーム開発中とその話題はまったく尽きない。いま、いちばんの注目作だ！

SF

機動戦士ガンダム

『ガンダムセンチネル』の続編『II』では時代背景が新しく！



※写真は前作のもの

ガンダムのインサイドストーリーをテーマにしたテーブルトークRPG『ガンダムセンチネルRPGII』では前作で扱ったグリプス戦争直後より前の時代、1年戦争時でのプレイが可能となっている。ボードとユニットを使っておこなうSLG顔負けの緻密な戦闘システムはもちろん健在。じっくりと遊べるぞ。

タイプ:SF RPG　価格:未定
発売元:大日本絵画　☎03-294-7861

パイロットの日常生活まで重視してつくられたうれしい1作。

ガンダムの世界を簡単に楽しめるようにデザインされた『ガンダムワールド(仮)』は第1作の1年戦争時のジオン軍が主役というおもしろい視点からつくられたテーブルトークRPGだ。これまでガンダムのボード版SLG(右写真)を多く手がけてきたツクダの作品だけにどんな作品に仕上がるか楽しみ。



※写真はSLG版

タイプ:SF RPG　価格:未定
発売元:ツクダホビー　☎03-843-1130

メーカー別

新作かわら版

ツクダホビー

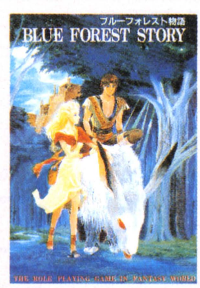
テーブルトークRPG『ガンダムワールド(仮)』の第1弾『ジーク・ジオン』は11月の中旬に登場する予定。宇宙を舞台にした基本セットだ。続く第2弾『クロス・オブ・ジオン』は地上の水陸のモビルスーツの戦いを取り扱った追加モジュール。こちらは12月初旬に登場の予定だ。

ボックスタイプのテーブルトークRPG『ブルーフォレスト物語』はもう発売されているはず。これは東洋風のオリジナルファンタジーワールドを舞台にした、ちょっと異質な感じのRPGだ。テーブルトークRPGのビギナーでも遊びやすくつくられているのが特徴。

天下布武

カードゲーム『烈火三国志』がもうすでに店頭に並んでいるはず。ごぞんじ三国志の世界がカードゲームで楽しめる。

戦国もののボード版SLG『真田軍記』もそろそろ発売される予定。ボード版SLGが天下布武から発売されるのはこれが初めてのことだ。



▲ツクダホビー『ブルーフォレスト物語』は神秘的な世界の雰囲気が魅力



◀『烈火三国志』で天下布武のカードゲームも5作目に。原作をどうアレンジするのか楽しみ



ファンタジー
FANTASY

ロードス島戦記

誌上リプレイから急成長し大人気となった変わりダネ。現在カードゲームも制作中、まもなく発売になるぞ。

タイプ:ファンタジーRPG	価格:980円［税込］
発売元:角川書店	☎03-817-8523



コンプ読者にはもう説明する必要がないほど大きく成長した『ロードス島戦記』は国内では圧倒的な人気を誇るビッグタイトル。全13巻リリース予定のOVAをはじめ、小説、リプレイ版の文庫、カセット文庫、パソコンゲームとその進出はとどまるところを知らない。そのすべてのもととなったリプレイのうち第3部で使用されたルールを整理、貴重な資料とともにまとめたのが『ロードス島戦記コンパニオン』だ。

テーブルトークのルールブックとワールドガイドとしての役割の双方を担うこの本は、ファンブックともいうべき新しいスタイルをとっているぞ。

アニメ



◀美しいビジュアルが『ロードス』の世界を克明に描く!

小説



▶第4巻まで刊行されている小説。パーンとディードのふたりを中心につづられる感動の物語だぞ

パソコンゲーム



◀一昨年話題となったRPG。ハマった人は数知れず

マルチジャンル

ワースブレイド

剣と魔法と巨大なロボットが混在する不思議な世界。小説とともにゲームワールドも大きく発展しているのだ!



タイプ:マルチジャンルRPG	価格:4500円［税別］
発売元:ホビージャパン	☎03-354-9341

『ワースブレイド』はあらかじめメディアミックス展開することを前提としてつくられた特殊ワールドを取り扱ったテーブルトークRPGである。〝操兵〟と呼ばれる巨大なロボットや強大な魔力を秘めた〝仮面〟など、個性的なアイテムが多数登場。独自の魅力的なワールドを形成している。小説〝聖刻1092〟シリーズの他にもPCエンジン版ゲーム〝神聖刻紀〟がただいま制作進行中だ。

小説



◀白き操兵とともに主人公フェンが活躍。朝日ソノラマから5巻までが発売中

メーカー別

新作かわら版

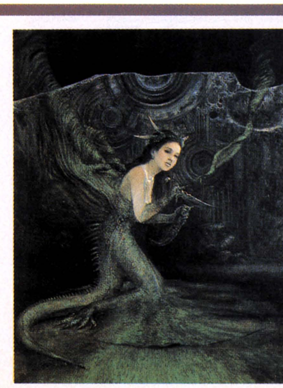
新　和

『AD&D®』シリーズの商品がぞくぞくと出る。『AD&Dダンジョンマスターズガイド』は11月末に登場予定。モンスターデータを集めた『モンスターコンペディウムⅠ』はその後になる。もしかしたら発売は来年になってしまうかも知れない。マジックユーザー(魔法使い)用の1レベル呪文をカードにしたアクセサリー『スペルカード』、クレリック(僧侶)用1レベル呪文を扱った『スペルカードⅡ』はそれぞれ発売中。『プレイングガイドⅤ』も同じく発売中だ。

遊演体

テーブルトークRPG『ビヨンド・ローズ・トゥ・ロード』のサプリメント『変異混成術師の夜』が年末に発売になる予定。背景世界はユルセルーム(基本セットで取り扱っている世界)の辺境になる。これは魔法使い専用のRPGとして単体でも遊ぶことが可能だ。

PBMゲームで扱った世界を題材にとった遊演体初のカードゲーム『蓬莱学園 がんばれ体育祭!』は12月に。テーブルトークRPG版『蓬莱学園の冒険』も企画が進行しているぞ。



◀遊演体『変異混成術師の夜』は待望の『ビヨンド〜』サプリメント第1弾。これだけでも遊べるというのはなかなか斬新なパターンだ!

カードゲーム

これからが楽しみなジャンル

初代『モンスターメーカー』の爆発的ヒット以来、つぎつぎと新作が発表されるようになったカードゲーム。いまでもなお発展は続いており、テーブルトークよりバリエーションに富んだジャンルだけに将来に期待がかかる！

ますます快調！　カードゲーム界の大御所

これがモンスターメーカーだ

タイプ：ファンタジーカードゲーム
価格：2000〜3500円［税別］
発売元：翔企画
☎03-237-9498

本シリーズ





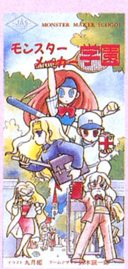






ズラリと並んだ歴代のシリーズ作品！　ファンならだれでも知っているディアーネ、ルフィーアといったおなじみのキャラが怪物や妖怪相手に大奮戦。どれもポップなノリで楽しめるとってもあかる〜いファンタジーカードゲームなのである

番外シリーズ





『モンスターメーカー』のキャラを使ってファンタジー以外の世界で遊んでしまおうというのがこっちのシリーズ。怪物までいっしょになってクラブ活動や学園祭、さらには恋愛（！）まで楽しんでしまうなんともかっとんだ設定なのだ。戦闘なんかはいっさいなしだぞ

かわいいキャラクターと遊びやすさで一世を風靡。カードゲームブームを起こすもととなったのが、このファンタジーカードゲーム『モンスターメーカー』シリーズなのだ。シリーズ６作、番外シリーズ２作の合計８作がすでに発売されており、そのいずれもが大人気！

最近ではカードゲーム以外にもボードゲーム、SLGが発売され、ゲームボーイ用ソフトまで開発中。コミック連載もスタートし、もはや『モンスターメーカー』というひとつのジャンルが築かれてしまったといっても決して過言ではないだろう。

今後どんなメディアへと進出していくのかはまだ未知だが、この人気のスゴさがいまのカードゲーム界の勢いをそのまま表しているともいえる。

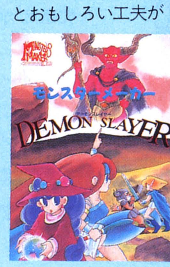


◀『RPGコミック』ではコミック版の『モンスターメーカー』が好評連載中。『モンスターメーカーRPGシステム』も毎号少しずつ掲載されているぞ

他分野にも進出



▲カード以外のゲーム第１作となったボードゲーム『ダンジョンウォーズ』。これからの可能性を大きく広げた



▼最新作ボードゲーム『デーモンスレイヤー』にはやるたびにマップが変わるなどいろいろとおもしろい工夫が！



▲『ドラゴントレジャー』はSFシリーズより発売に！　とてもやさしく、だれでも簡単に遊べるSLGなのだ

メーカー別 新作かわら版

翔企画

モンスターメーカー最新作のカードゲーム『モンスタメーカー６／７人の魔術師・スペルネームズ』は発売中。12月中には『モンスターメーカー７／冒険商人』も発売される予定になっている。ボードゲームの『モンスターメーカー／ダンジョンウォーズ2・ファイター編』も11月下旬頃に登場。11月にはSFシリーズからも『モンスターメーカー』シリーズの新作が１本出される。

ボードゲーム『ザ・黒幕／日本支配』第３版、『ザ・黒幕II／ストレスウォーズ　社長の椅子』はともに発売中。

大日本絵画

『アドバンスド・ファンタズム・アドベンチャー』はすでに発売中。SFテーブルトークRPG『マルチバース』は11月下旬に発売される。テーブルトークRPG『ガンダムセンチネルRPGII』は11月末から12月中頃までに登場。ファンタジーテーブルトークRPG『まじかるランドRPG』は来年の発売になる予定だ。

▼翔企画『ザ・黒幕』の第３版では企業の名前を実在の会社のものに近づけてあるのだ





▲大日本絵画『マルチバース』のパッケージは園田健一の書き下ろしだ！



カードゲームのおもしろパターン!!

テーブルトークRPGの題材にはとてもならないようなネタでもカードゲームなら大丈夫。いろんなアレンジのしかたがあるので、どんなにヘンなネタでもたいていはちゃんと遊べるゲームになってしまうのだ。種類、難易度なんかも豊富なので必ず趣味や気分にあったものが見つかるはずだぞ！

トップをねらえ！



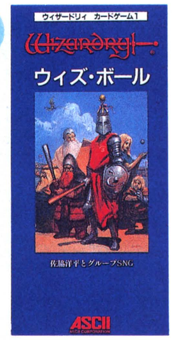
▲コンプとふか〜い関係のトップのカードゲーム。戦闘をメインにしつつもアニメのノリがちゃんと残ってるのがグー。ファンにはオススメ度◎

ナイトメアハンター



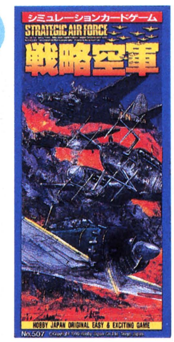
▲テーブルトークRPGからカードになった代表例。夢の中で戦うゲームで、なんと襲いかかってくるのはモンスターではなく悪夢（！）なのだ

ウィズボール



▲『ウィザードリィ』のキャラが野球をするというおかしな作品。乱闘などで敵を殺しちゃうこともできる。発売予定の追加カードでより愉快に！

戦略空軍



▲同名のパソコンゲームもあるぞ。SLGなみの細かさで戦闘機同士の激しいバトルが展開される。ウォーゲームが好きな人はチャレンジだ

ダイナマイトナース



▲ともかく他の病院（＝プレイヤー）に多くの患者を押しつければ勝ちというルールが超過激！　ストレスがたまったときにはもってこい!?

モンスターハント



▲モンスターをあやつる能力を持ったワルモノ魔法使いたちの熾烈な戦い。怪物たちの長所短所をおさえておけば他のヤツラをけちらすのも楽に

スーパー大戦略カードゲーム



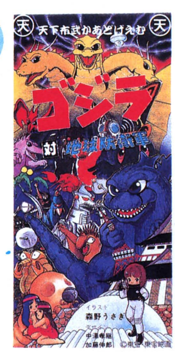
▲人気コンピュータSLGをクロちゃんがカードゲームに。長く楽しめる名作カードゲームのひとつ。昔はパソコンソフトのオマケとしてついていた

シークレットゲーム



▲究極の世も末ゲーム。まさかカードゲームでSMの世界が楽しめる時代がくるとは思わなかった。ぜひテーブルトークにしてほしいが無理か!?

ゴジラ対地球防衛軍



▲東宝系怪獣のオンパレード。モスラなどのよい怪獣と手を組んで都市を防衛。悪い怪獣を相手の都市にさしむけろ。ゴジラは善玉悪玉両方いるぞ

ドラゴンランスカードゲーム

▼小説に出てくる人物やアイテムなどの関係がうまくルールに盛り込まれている。原作を読んだ人ならすぐにのめり込めるぞ



メーカー別 新作かわら版

社会思想社

『トンネルズ＆トロールズ』のソロ・アドベンチャーシリーズ第7弾『ゲームマンの挑戦』がすでに発売中。この中には〝ゲームマンの挑戦〟と〝あやかしの森〟の2作のソロプレイ用のシナリオが収録されている。今後も社会思想社では『T&T』のシナリオやサプリメントなどをどんどんリリースしていく予定だ。



BNN

新作カードゲーム3作がラインナップにあがっている。『シンジケート』『超常現象』そして『ウィザードリィ』（いずれも仮題）だ。発売時期についてはどれもまだ未定、はっきりとは決まっていない。

これまでBNNのカードゲームはクロちゃん（スーパー大戦略カードゲーム、シークレットエージェント）やグループSNE（モンスターハント）など有名なゲームデザイナーが手がけてきているだけに、新作も楽しみ。どんなカードゲームになるのか期待大だ。

アスキー

『ウィザードリィRPG』はサプリメント03でシリーズ完結。そして近日中にテーブルトークRPG『アドバンスド・ウィザードリィ（仮題）』がいよいよ発売になる予定だ。内容は前作をパワーアップした上級ルール。より世界は深くなる。

カードゲームでは『ウィズボール』の追加カードが年末に登場。魔法、アイテムのカードが追加となる。また同じく年末にはウィザードリィのスポーツカードゲームシリーズ第2弾として『ウィズボウル（仮）』が発売予定となっている。

※『トップをねらえ！』『戦略空軍』『ダイナマイトナース』はホビージャパン（☎03-354-9341）。『ナイトメアハンター』は翔企画（☎03-237-9498）。『ウィズボール』はアスキー（☎03-486-1977）。『モンスターハント』『スーパー大戦略』はＢＮＮ（☎03-238-1323）。『シークレットゲーム』『ゴジラ対地球防衛軍』は天下布武（☎03-635-9391）。『ドラゴンランス』は新和（☎03-861-8983）。

ニュージャンルRPG、PBM(プレイ・バイ・メイル)ゲームに注目せよ！

手紙でプレイヤーとマスターサイドがやりとりしながら進めていくニュータイプのRPG。それがPBMゲームだ。テーブルトークのようなライブの迫力はないが、大勢でいっぺんにプレイできる、よく考えてからリアクションを決められるなどテーブルトークRPGにない魅力的な面もたくさん持っている。

アメリカではすでに大きなゲームジャンルのひとつとなっており、日本でも『蓬莱学園の冒険！』『クレギオン』のふたつがただいま同時に進行中だぞ。

蓬莱学園の冒険！

問い合わせ 遊演体
☎:0427-48-6999

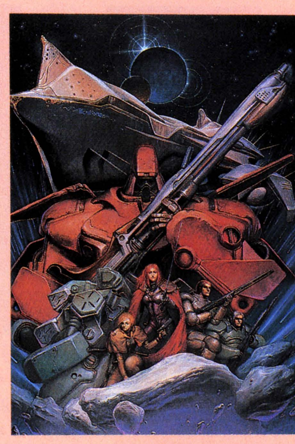


10万人の学生によって成り立つ巨大な蓬莱学園を中心に展開するファンタジーあり、SFあり、ホラーありのハチャメチャアドベンチャー。状況がすぐに2転3転するのでいろいろな体験ができる。

プレイ期間は1年間で、まもなく終了。いまから参加することはできない。だが遊演体ではこの『蓬莱学園の冒険！』の終了後、また新しいPBMゲームの実施を企画しているぞ。1988年はホラー、1990年は学園ものを発表した遊演体。はたしてつぎはどんなものが飛び出してくるのか!? 実際に参加してたしかめてみよう。

クレギオン
遙かなるアーケイディア

問い合わせ:ホビーデータ
〒221 横浜市神奈川区台町
11-30台ビル11号



人類の宇宙進出の最前線であるアレイダ宙域周辺を舞台にしたSFタイプのPBMゲーム。軍人や海賊など多くの職業の中から好きなものを選んで参加。波乱に満ちた宙域で自分の目的を決め、それをなし遂げるために活動する。さまざまな勢力が介入してくる可能性があるだけに状況は予断を許さない。設定がすごくしっかりしている世界なのでプレイもハリのあるものになりそうだぞ。

こちらもプレイ期間は1年間で、まだ先月にはじまったばかり。途中参加になるけどいまからでも参加OKだ。

未来を読め!! ゲーム進化論

テーブルトークRPG、カードゲーム、ボード版SLG、そしてPBMゲーム。歴史の長いものからまだ生まれたばかりのものまであるけれども、いずれもがそれぞれ着実に進化していっている。

これから先にはいまの段階では想像もつかないようなすごいジャンルのゲームも出てくるだろう。だが『AD&D®』のような数年前の作品がいまだに高い人気を誇り、またバージョンアップが行われているのは「いいゲームは決して滅びはしない」という証拠。逆にそういった古いものと新しいものがそれぞれに影響しあっていけば、ゲーム界はさらに刺激的でおもしろいものになることはまちがいないのだ。

ゲームの発展はまだまだ続き、その未来に秘めた可能性は無限大！ 成長していくその過程を、コンピュータゲームも含めて一緒に見守っていこう。

TRPGもカードも大プレゼント！

プレゼントは以下のとおり。応募方法はP 118。●『ロードス島戦記コンパニオン』5名(角川書店)●『AD&D®プレイヤーズハンドブック』3名(新和)●『死せる神の島(上・下巻)』『プール・オブ・レイディアンス(小説版)』『トラベラー1(小説版)』各3名(富士見書房)●『栄光の八八艦隊』『ゴジラ対地球防衛軍』各5名(天下布武)●『トレボー戦役』10名(アスキー)●『モンスターメーカー6／7人の魔術師・スペルネームズ』10名(翔企画)●『ギャルマスターII』『タワークエスト』『世界制服』各5名、『メタルヘッド』3名(ホビージャパン)●『ゲームマンの挑戦』3名(社会思想社)●クレギオン・テレカ5名(ホビーデータ)●『ビヨンズ・ローズ・トウ・ロード』5名(遊演体)●『アドバンスド・ファンタズム・アドベンチャー』5名(大日本絵画)●『スーパー大戦略カードゲーム』『モンスターハント』『シークレットエージェント』各3名(BNN)●『ブルーフォレスト物語』5名(ツクダホビー)

好評連載

How To Win

サンタがママにハウツーウィン

最新人気ゲーム必勝法

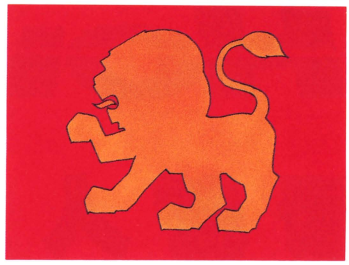


イラスト／相村嘉一

How To Win

●ボーステック ☎03-708-4711　●PC9801シリーズ/9800円(税別)





前作をよりパワーアップして大好評の『銀河英雄伝説II』。前回に引き続き、「実戦編第2弾」として、実戦記録をまじえた〝至(いた)れり尽(つ)くせり″の構成で、ファンの皆さんにお送りしよう。宇宙戦を扱ったSLGの中でもピカイチのこのゲーム、〝どっぷり″ハマること、まちがいなし!!

奥が深いSFシミュレーション!!

このゲームは一見、Ⓑとか Ⓢといった頭文字がちまちまと動いて、地味なＳＬＧなんだけれど、要はその世界に遊ぶかどうかの意志の問題。しっかりしたゲーム・システムをもっているゲームには独特の奥が深い世界がある。

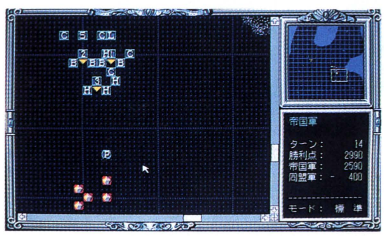
『銀河英雄伝説Ⅱ』についていえば、新たに取り入れられた「艦隊運動」の概念によって、優勢な艦隊に対する背面・側面からの奇襲といった戦術が可能になったし、コンピュータに指揮を一任する「作戦命令」を指示すると、各提督の能力・性格が如実(にょじつ)に表れて楽しい。

たとえば、猪突猛進型とされる帝国軍のビッテンフェルトであったら、不利な状況になっても戦いをやめないし、反対にインテリタイプの提督に艦隊を任せると、何かというと退却をしたがる（判断力に関係あり）。プレイしたかぎりでは、とくに〝インテリ″の臆病(おくびょう)さにカリカリし、「こやつらは目を離すと危ない」とブラックリストを作成するハメとなった。

まあ、上に立つ者の苦労といおうか、ラインハルトが若くして倒れた理由(!?)がよくわかるというものだ。というわけで、今月も『銀英伝Ⅱ』の世界にどっぷりとつかってほしい。卿らの健闘を祈る！



▲参謀の報告。補給の優先順位が一目瞭然

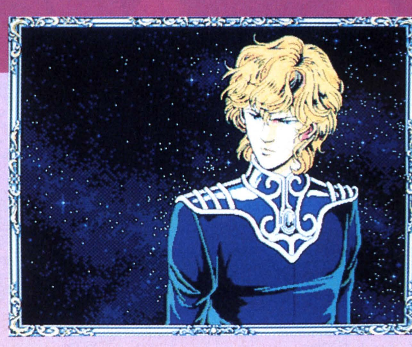


▲偵察艦の活躍。索敵は勝利のための鉄則

戦いの前に　帝国の勝利は近い

各員奮励努力せよ――っ！

「神々の黄昏」作戦は成功裏に終了した。卿らの奮闘を讃(たた)えよう。だが、今月ははたして先月のような快勝が望めるかどうか？　気にかかるのは同盟軍13艦隊の動向である。敵にヤン・ウェンリーいるかぎり、油断はできぬ。弱将を相手の勝利にいつまでも酔いしれていては、思わぬ不覚を取らぬともかぎらない。決して油断をするな、考えて考え抜くことが勝利への最短距離と考えよ。（ラインハルト）



SCENARIO. 2 ランテマリオ会戦

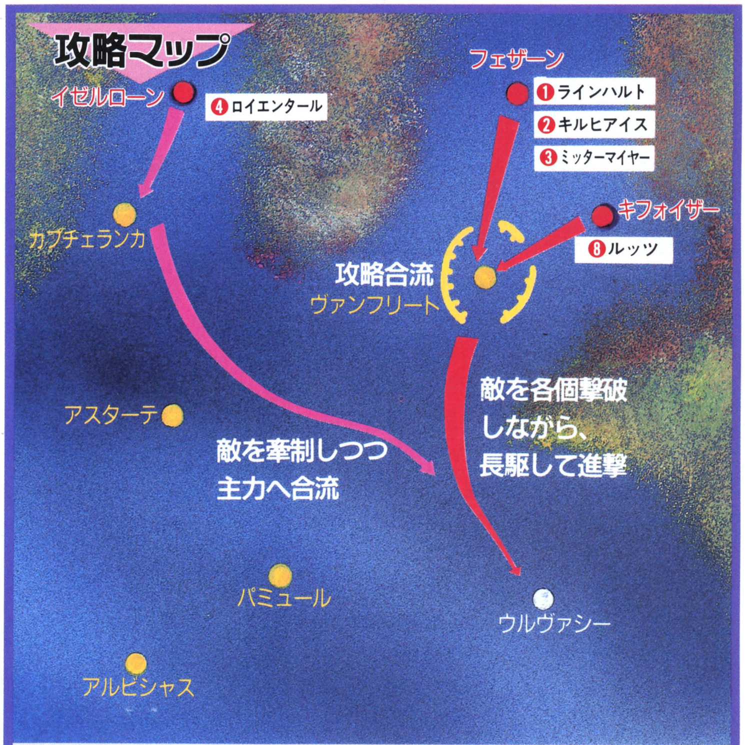
スピードとパワーが勝利のカギ

常に敵より優勢な兵力をもって戦いに臨め！



ランテマリオ会戦は比較して直線的なシナリオだ。帝国側にとっては、最短の距離にあるヴァンフリートさえ攻略すれば、あとはこの惑星を拠点としてウルヴァシーまで一直線だ。ヴァンフリートの失陥によって、戦略上の主導権を奪われた敵は、帝国軍のウルヴァシー攻略を防ぐべく進路上に出現するので、あとはこれらの艦隊を各個撃破していけばよい。

フェザーンより進発する帝国軍艦隊は名にしおう精鋭艦隊。ラインハルト、キルヒアイス、ミッターマイヤーがいちどきに押し出せば不覚を取ることはないだろう。ただし、くれぐれも個々の艦隊を孤立させないように。これすなわち戦力集中（＝各個撃破）戦術の基本だ。なお、ヴァンフリートを攻略すると、貴重な高速戦艦の補充が受けられる。



解説 一にも二にもヴァンフリート攻略がメインとなる作戦だ。5艦隊すべてを主力として一路ウルヴァシーめざしてもOKだろうが、念には念を入れて、イゼルローンよりロイエンタールの牽制・陽動艦隊を発進させたい。迅速果敢な攻撃を望む！

帝国軍提督紳士録

ミッターマイヤー



銀英伝中、最も有名な提督といっても過言ではない。通称「疾風ウォルフ」と呼ばれ、その用兵は迅速にして果敢、ラインハルトの勝利の重要な原動力となった。ただし、ゲームでは補充しにくい高速戦艦を率いるために、単純な叩きあい、消耗戦に使うのは酷。

帝国軍提督紳士録

ルッツ

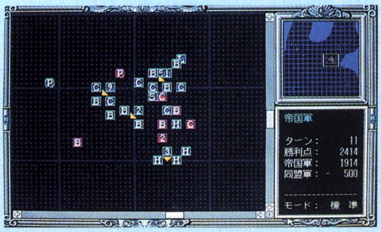


ラインハルトの幕下にあって、地味ながら堅実な働きをみせる。ゲームではとくに艦隊運営能力の低さが気になるが、単独で行動させず、ラインハルトやミッターマイヤーなどの"手練"の支援を受ければ、それなりの活躍はしてくれるだろう。B級提督を使いこなせ！

ワンポイント戦術

各個撃破で押しまくれ！

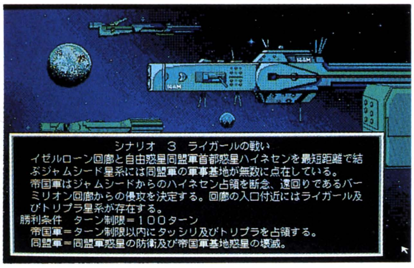
戦力の集中こそが各個撃破戦術の基本である。孤立し、分散した敵を数倍に及ぶ兵力で叩く――このような状況をつくり出した場合、キミの勝利は確実となる。複雑な戦術論や、イチかバチかの奇襲攻撃よりは、戦力集中をおススメしたい。ただし、艦隊運動と索敵には十分注意して進撃すべし！



SCENARIO. 3
ライガールの戦い

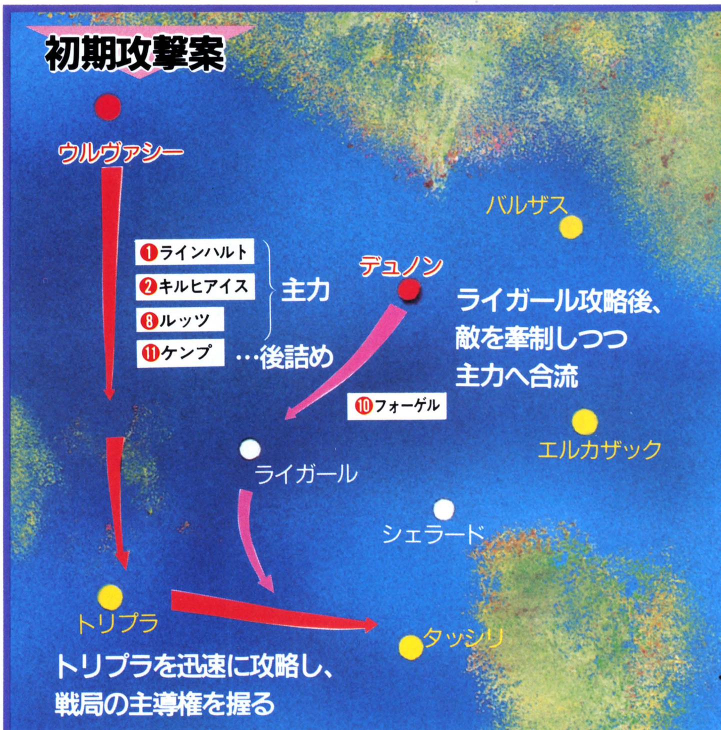
戦略上の失敗を盛り返す

時と場合に応じた作戦計画が必要である！



告白すれば、右の初期攻撃案は、シナリオ２での「各個撃破戦術」に気をよくしての作戦であった。つまり、ランテマリオ会戦で勝利を収めた戦術がそのまま通用すると判断したのである。作戦の骨子(こっし)は、主力４艦隊による迅速なトリプラ攻略と、牽制(けんせい)艦隊によるライガール攻略と、敵艦隊牽制(けんせい)。ひと言でいえば、勝敗のゆくえはトリプラ攻略のスピードにかかっている。

同盟軍が味方の惑星を脅(おびや)かすより先に、帝国軍艦隊がトリプラに迫れば、脅威を感じた敵は前回と同様、次々と艦隊を繰り出して、味方の「各個撃破戦術」の餌食(えじき)になるにちがいない——この判断自体は正しかったが、問題ははたしてトリプラ攻略が迅速に行えるかどうか？　である。まあ、詳細については以下の実戦記録を参照してほしい。



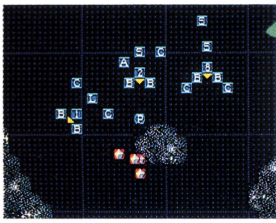
解説 ラインハルト以下の主力部隊を一路トリプラへ向かわせる一方、惑星デュノンよりライガール攻略部隊を進発させる。牽制部隊はシナリオ２と同様に、任務を果たしつつ主力へ合流。「もし、こちらが主導権を握ったならば」非常に有効な作戦。

実戦記録

巧妙な待ち伏せ

ウルヴァシーより進撃を開始して数ターン後。ある不安が頭をもたげてきた。進撃路の最も〝難所〟といえるトリプラ前面の狭い回廊(かいろう)に敵が待ち伏せしている可能性がある——ということだ。

はたしてその不安は的中し、帝国軍はヤン艦隊のおそるべき待ち伏せを受けたのである。



ヤン艦隊発見！

◀侵入不可の地点を巧妙に利用したヤン艦隊の待ち伏せに帝国軍は立ち往生。スピードを信条とする当初の戦略は挫折を余儀なくされた

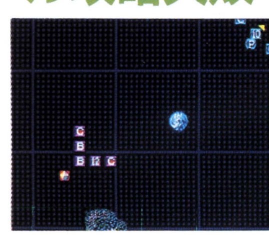


ウルヴァシー危うし！

▶帝国軍主力が立ち往生している間、ウルヴァシーでは「まさか……」の事態が起こっていた。同盟軍の快速部隊がウルヴァシーを襲ったのである

ライガール攻略失敗

いっぽうフォーゲルのライガール攻略部隊は、惑星攻略に手間取り、同盟軍の攻撃を受けた。敵提督はキャゼルヌ。不幸にして、フォーゲルでは力不足。一戦して非力を悟った味方は総退却のハメとなる。



▲運の悪いことに敵将はキャゼルヌ。ここは三十六計逃げるにしかず⁉

ミラクル・ヤン強し



ヤンの13艦隊は、ゲーム中最高の実力を誇る。ラインハルト、キルヒアイスとぶつかっても常に先制攻撃が可能。おそるべき相手ということができる。

集中攻撃で突破口を開く

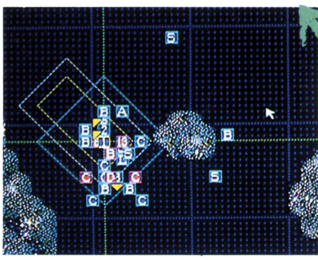
ウルヴァシーの危機、ライガール攻略部隊の惨敗によって、作戦はいくつかの点で変更を迫られた。

まず、ケンプの11艦隊をウルヴァシー防衛のため反転させ、フィッシャーの快速部隊に当たらせる。快速部隊はやや戦闘力に乏しいところがあるので、ケンプで十分対応できると考えたのだ。

次に、デュノンへ帰還した帝国軍艦隊を警戒部隊としてバルザス・ウルヴァシー間を警戒させる。場合によっては、同盟軍の挟撃(きょうげき)も辞さずの構えである。最後に敵13艦隊の完全撃破を心がけ、作戦の失敗を補い、主導権を取り戻す考えであった。結果として13艦隊の撃破が明暗を分けることとなった。



解説 バルザスより発した同盟軍快速部隊は、「あわよくば」ウルヴァシーを攻略する意図であったようだ。ケンプの反転部隊としばらく交戦したあとは退却、今度はキャゼルヌのデュノン攻略部隊が帝国軍を悩ます。各地で戦闘が勃発していた。



ヤン艦隊を葬れ!

◀戦いはもはや力がモノをいう叩きあいに。数の優位で勝負

同盟軍13艦隊との激闘







◀ヤン艦隊さえ撃破すれば、トリプラへの道は開ける。わが主力は、ヤンの旗艦へ火力を集中。ついにヤンを葬ったのである

教訓の多い勝利

激戦であった。いや、作戦上の失敗が激戦を招いたということか？　前のシナリオでいくら快勝を収めた作戦でも、そのまま採用するという態度は安直にすぎた。さらに具体的にいえば、ウルヴァシーが危機に陥る可能性を事前に調査しなかったこと。冷や汗の一勝であった。二度と油断してはならない。

タッシリ方面



▲主力は続々と最後の目標タッシリへ向かう

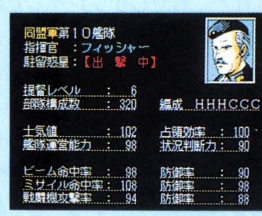
デュノン・ウルヴァシー間



▲敵11艦隊を挟撃。もはや戦いに負ける心配はない

同盟軍の強者たち

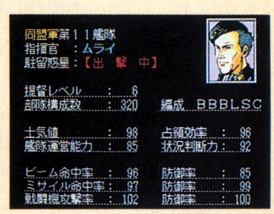
フィッシャー



ヤンの旗艦、ヒューベリオンの艦長を務める。艦隊運動の手練については定評があり、ヤンの信任が厚い。同盟軍中ではＡクラス。

同盟軍の強者たち

ムライ



ヤンの作戦参謀。物事を常識的に割り切るタイプでヤンに反対意見を提供する貴重な人材。同盟軍の中ではＢクラスというところか。



ついに発売が目前に迫った『大戦略III'90』。今月は簡単な〝初手あわせ〟を交えて、じっくり具体的に語ってみたいものなのだ。OK!?

●システムソフト☎092-752-5262●PC9801シリーズ(9801、Uを除く)/9,800円(税別)

大戦略III'90を斬る!

どうも、お茶の水です。しばらく前から本誌では『大戦略III'90』の開発状況を秒読み態勢(!?)で追いかけていたのだけれど、今月はようやく『'90』の(リアルタイムの)戦場を体験することができた。始めのうちは勝手がわからず、失敗を繰り返していたのが、慣れてくるにしたがってしだいにどっぷりと(深いところまで)浸ってしまった。正直なところ、始めはゲームスピードの点でやや心配な部分があった。

けれど、わたしがプレイした限りではほぼその点はクリアしているといってよいな。また、問題の「作戦命令」についてだが、ユニットの行動パターンがそれなりに納得がいくものになっているのが嬉しい。ごくわずかな指示を下してやるだけで、歩兵部隊が着実に都市・施設を占領し、対空部隊がつぎつぎと敵部隊を撃墜していくさまは、「わが子(ユニット)ながらかわいい奴よのう!」と、司令官特有(!?)の〝部下の者への愛着〟といったようなものまで湧いてくる始末だ。選ばれたる者の恍惚と不安といおうか、司令官の気分といおうか、とにかくそんなモノが『'90』にいたって、初めて純粋に味わえそうな感じだ。まあ、今回は初めてのプレイということで、例によって(毒味役?の)秋葉原助手にテストプレイを依頼した。まあ、彼の失敗を愛情をもって見守ってやってください。



▲島中央部にて。M901が敵歩兵戦闘車と遭遇したところ。記念写真なんである!

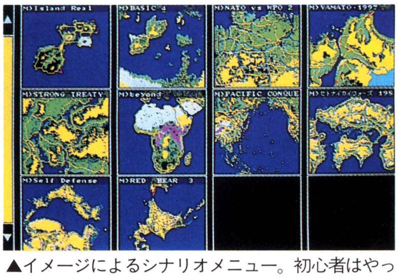


▲ヘリ殺しのために配備されたハリアー。ただし作戦命令は「遊撃作戦」のほうがよいぞ!

入門用シナリオがうれしいね!★

わたしがもっとも強く要望していたのがこれ。『'90』の操作に慣れるための入門用シナリオがぜひとも欲しかったのだ。できればご存じアイランドものが入っていれば最高、と思っていたのだが、さすがに喜ばせてくれるね。伝統と格式の「Island(アイランド) Campaign(キャンペーン)」がしっかり入っているではありませんか!

また、ほかにもこれまでの名作・傑作シナリオがいくつかピックアップされている。現在、わたしが触ってみたのはアイランドのほか、「Self(セルフ) Deffence(ディフェンス)」、「REDBEAR(レッドベア)3」の北海道シナリオ2本。プレイしていくうち、自○隊の皆さんの苦労が身にしみてわかる。世間の皆さん、自○隊員をイジめるのはやめましょうね!



▲イメージによるシナリオメニュー。初心者はやっぱりアイランドキャンペーンがベスト!

 画面写真は全て、開発中のものです。

実戦の前に

生まれいづる大戦略プレイヤーのために

1 初期設定　どの陣営でプレイするか!?

いずれの武術であれ、実戦の前には決められた作法というものが必要なのだ。『'90』の場合にもこの原則はあてはまる（ホントかなあ：秋葉原談）。まず、イの一番に大切なのがこれだ。非力な者がロングソードを選ぶのが常識はずれであるように、各人、それぞれの実力に応じた「生産タイプ」を選ばなければならぬ。たとえば、〝敗者の美学〟を完成させたい人であったら禁欲的中国軍を選ぶのがよいし、陽気なラテン気質の(!?)あなたはやはりイタリア軍で決まりだろう。初心者は最強のアメリカを選べばよい。

また、同盟関係で楽をしたり、軍事予算、燃料などを変更して、余裕のあるプレイを堪能すべし。でも、いつまでもラクをしていたら上手になることはできない。大戦略の道は一日にしてならず。



▲アメリカ軍はやっぱり最強。でもそれぞれの生産タイプの〝個性〟を楽しむべし！



▲その兵器の生産に当てる工場数によって生産期間が異なってくる。多いほど期間短縮

OK!?

2 生産・配置　兵器がなければ話にならぬ

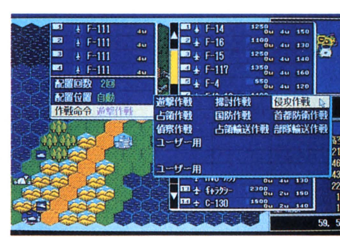
生産タイプを選んだら、つぎは生産・配置の指示を行うべし。始めのうちは生産能力（とくに工場数に関係あり）が限られているので、贅沢な兵器は生産できない。できれば、安くて、しかも占領が可能なユニットを多数生産するのがよいだろう。

わたしの経験では、歩兵戦闘車や、空中機動歩兵の生産は何をおいても行うべき。続いては、敵の攻撃ヘリから自軍を守るためや、機動歩兵を撃墜するための対空兵器かな。これまでの大戦略シリーズとはやや生産の優先順位が異なるようだ。

配置では、自動配置のほかに任意の場所に配備することができる。その際に「作戦命令」を質問してくるので、ユニットの性格に合わせた命令を指示するように。たとえば歩兵関連は、とにかく占領を第一と心得よ、とかネ。



▲生産指定をしているところ。序盤にはアパッチやらF111はいらないぞ。本当だぞ！



▲配置指定を行っている。作戦命令の選択にはとくに注意すべし！　兵器の性格に合わせよ

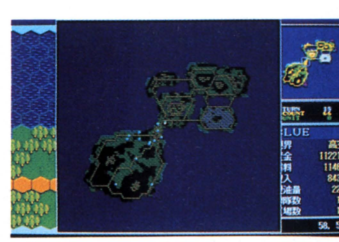
OK!?

3 実戦!!　当面の任務は施設の占領

序盤での戦略は「何をおいても生産力を拡大する」こと。生産のためにもっとも重要な要素は工場といえる。近くに工場があったら、どん欲に「目標設定」で工場占領を指示するべきだ。わたしが考えた戦法は、とにかく安くて、短期間に完成する歩兵戦闘車を大量に送りだし、一刻も早く生産力を増大させること。第2期としては、歩兵を空の脅威から守るための対空兵器、トラの子の戦闘機を生産指示しておく。戦闘機が多数出現して、敵を食いだしたら、キミの戦略はほぼ成功といってよい。ただし、敵の対空兵器に注意しよう。……と、だいたいはこんなところかな。あとは実戦を通じて『'90』の難戦、激戦を勝ち抜いていって欲しい。何ごとも序盤での構想が大切。キミなりの構想をぜひ持って欲しい。



▲それぞれの部隊の行動はメッセージによって確認することができる


▲部隊分布画面。序盤はまあ、こんな感じね。いずれはもっと派手になるのよ！

というわけでつぎの頁ね

我が敗戦の記録

'90のIsland Campaignはひと味ちがう!

フッフッフッ、ここからはコンプSLG界の第一人者、この秋葉原がご案内申し上げる。

お茶の水教授から指定されたシナリオは、こりまで『現代大戦略』、『大戦略II』なんかでさんざんにプレイして、今では眠ったままでもクリアできるという、ご存じ「Island Campaign」じゃ。『'90』でプレイするのは初めてだけんど、そこは天才といわれたボク。戦略上の要所は心得ているつもりじゃ。

要するにここじゃ（と島中央の狭い部分を指し示す)。この地点を制圧したあと、押し寄せる敵をつぎつぎ撃破していけば戦いは勝ちなのよ。

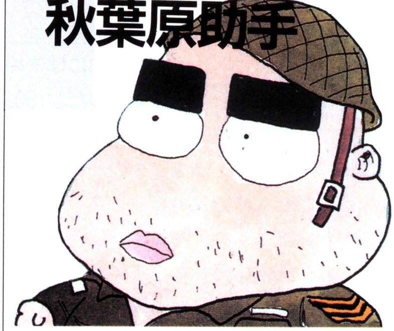
そりでは、と。今月は読者に、ボクの真面目さを理解してもらいたい。ここは理論どおりに、始めは目標地点占領のための歩兵ユニットを生産するのじゃ。アメリカ軍の期待の星ブラッドレーと重歩兵をいっしょに生産して、と。M901の生産もあわせて指示するのがおつなのじゃ。

うーん、われながら手堅い。まるで銀行員か、公務員にでもなったような気分じゃ。

……やったね。続々と生産されている。こりで明日はホームランだい！

（秋葉原の部隊は着々と占領行動に移っていった。しかし、ベテランを装った秋葉原は実は重大な過失を犯していたのだ。それは……！）

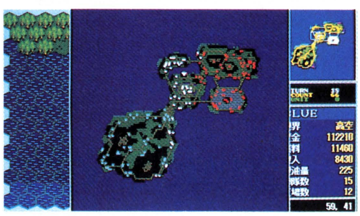
プレイヤー紹介
秋葉原助手



ご存じ本誌SLG界にて悪逆非道の限りをつくすSLG暗黒面。俗にブラックプリンスと呼ばれる(な、なんなんだ!?)。過激な男である。

何がなんでも進撃・占領じゃ!

そりにしても、ブラッドレーの動きがやけに鈍いのじゃ!! 『'90』では処理スピードが大幅にアップしているといったのにぃ。どしてなのじゃ？　エッ!?　ぬわんと、『'90』では歩兵戦闘車は歩兵とスタックしていなくても占領行動ができるって!? これじゃブラッドレーが歩兵の歩く速度に合わせて進撃しているぞ、だって!? え～い、どして先にそれをいってくれなかったのじゃ。そんなことで教授が勤まるというのか!?　断固として謝罪を要求するぞ！（とたじろぐお茶の水に向かって秋葉原いいたい放題であった。その間にも時間は刻々と過ぎ去っていく。嗚呼、少年老いやすく学なりがたし！)。



▲建物分布。現在は青、赤ほぼ互角といってよいね。正念場はこれからだよ

秋葉原のミステイクⅠ
●占領は歩兵以外でもできる

これは本誌読者にも警告しておく。『'90』では歩兵以外にも占領行動を行うことができる。たとえばブラッドレーなどの「歩兵戦闘車」、イロコイなどのヘリは「空中機動歩兵」に分類されている。

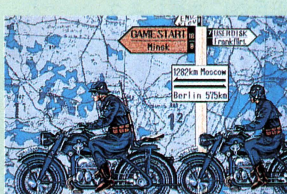


▲重歩兵が戦闘車の移動を遅くしている

システムソフト
新作情報――①

『ブリッツクリーク』

ついにベールを脱いだ、システムソフトの新作その１は『ブリッツクリーク』。ドイツ語で電撃戦の意味である。背景は第二次大戦のロシア戦線。プレイヤーは機甲師団の師団長となって、うち続く戦闘に生き残り、部隊を導かねばならない。シナリオはバルバロッサからベルリンまでのグランドシナリオがメイン。まるで戦記物語を読むような本格派作戦術級SLGなのだ！



▲メニュー画面。ドイツ大好き野郎の男ゴコロをくすぐる！



▲バルバロッサ作戦開始。ロシアの原野を進撃するわが師団の主力戦車はIII号D型戦車。早く新鋭戦車が欲しい！

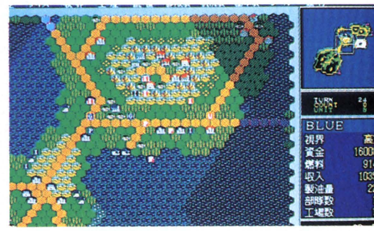
 イラスト／盛本康成

島中央部で進撃停止！

他部隊との合流・分離によって、ようやくブラッドレーと歩兵の分離に成功したのじゃ。フッフッフッ、こりで中央部はほぼ制圧。……と、おお、ようやく出てきた。空中機動歩兵だって!? こちらには虎の子のF111があるのじゃ！ それい、根性いれて敵侵攻を阻止するのじゃ。フッフッフッ、さすがF111。



▲戦闘は今がたけなわ。でも、正直いってソ連軍が押している感じだ。秋葉原情けなや！



▲マップサイズは変更することができる。こちらの画面はより広範囲に戦局を把握できるね！

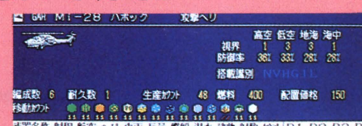


◀空中に浮かぶ赤い点は、敵の空中ユニットと思われる。赤が勝つか、青が勝つか？ 運動会じゃないって！

秋葉原のミステイクII

●'90の敵は徹底してウラをかいてくるぞ!!

ソ連軍相手のこのシナリオではつぎからつぎへ湧いてくる敵の空中機動歩兵に注意。なお、ソ連は攻撃ヘリも強力だ。



▲ソ連の攻撃ヘリはかなりの強敵だぞ！

質より量のソ連軍に脱帽!!

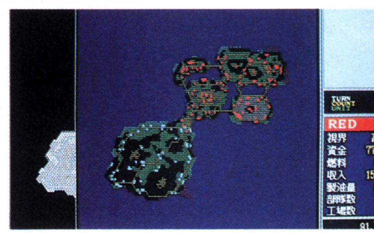
F111がヘリをたたき落としているものの、敵のヘリは戦闘機の何倍にも及ぶのじゃ。質より量だなんて、ソ連軍もいい性格してるわさ！

やっぱし、始めから対空兵器を用意しておかなかったのがまちがいじゃ。アドバイスをしてくれなかった教授の責任なんだわさ。すでに味方は中央部から徐々に押し戻され、戦闘機の生産は追いつかない。

読者諸君、今月は教授の依頼により〝悪い例〟を見せたけんど、来月こそはしっかりクリアしてやるから、もう一度チャンスをくれなのじゃ。フッ、さすが『大戦略III'90』は役者やのう！



▲カサにかかって攻め込む敵ヘリ。オーバーワークの味方戦闘機隊。戦いはもう負けなのだ！



▲ここいらへんで秋葉原は勝負を投げ出した。リセットボタンに指が近づく！

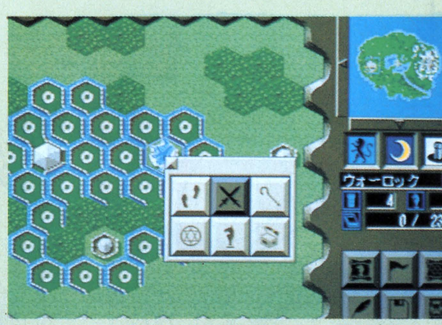
（というわけで、『'90』のひと味ちがう面がおわかりいただけたかな。来月は正統派実戦記を載せるからね！）

システムソフト新作情報――②

『マスター オブ モンスターズII』

システムソフト新作情報第2弾は、『マスターオブモンスターズII』。前作に比べてよりRPG色が強くなっているそう。最大の特色はグラフィックがよりきれいになったことと、モンスターを支配するシステムが大幅に変更されたこと。また、アイテムの概念が導入されたことなど。アイテムがないと入れない場所や、召喚できないモンスターが設定されているという。マップをクリアしたあと、つぎのマップを選べる点も新機軸といえるだろう。

ほかにも多くの〝目玉〟があるが、今月はとりあえずこれにて。楽しみはあとに取っておくものじゃ！



▲『マスターオブモンスターズII』のメイン画面プラスコマンドアイコン。マップはより洗練された雰囲気

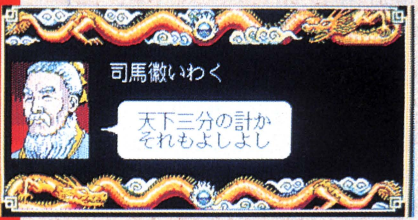
How To Win

●光栄☎045-561-6861●PC9801シリーズ、PC8801SR以降、MSX2、X1t/各14,800円(サウンドウェア付17,200円〔税別〕

三國志II

清く正しい『三國志Ⅱ』の道から踏みはずした問題の四人組。戦雲うずまく黄土大陸に平和をもたらす英雄はだれか？　たぶんだれでもないだろう。そんな立派な人物がいるとしたら、目通り願いたいものである。ああ、どこまで続くぬかるみぞ…!!

今月の主人公はオレだ!!



な、な～にが「それもよしよし」だ！　こんないい加減なジイさんがいるから、戦乱の世は治まらぬのだ。まあ、キャラとしては茶水に似ているといえよう。エッ、いやだって!?　いやでも似ているものは仕方がないのじゃ！

戦雲はついに荊州に及ぶ!!

予州・司州での戦乱をよそに、ひとり太平の夢をむさぼっていた荊州・茶水領。「イヌボン、四谷が衝突!?　それもよしよし」なあんて自らの豊かさに酔いしれた結果、周辺諸国の嫉妬と反感を招くこととなったのである。最近益州を落として、ようやく涼州以来の流浪の旅に終止符を打った秋葉原、茶水・四谷の狭間にあって、散々に利用され翻弄されたイヌボン木村。（辛酸をなめた）彼らの目に孫堅茶水の富強さは、“不当なもの”に映ったとしても不思議ではない。

さて、無原則に戦線を拡大、夢破れた四谷が北方へ撤退するのを機に、茶水は四谷の徹底討滅を決意。兵を予州に進めるが、秋・イヌ同盟は、互いの思惑はあるものの当面は“討茶”を旗印にして団結。

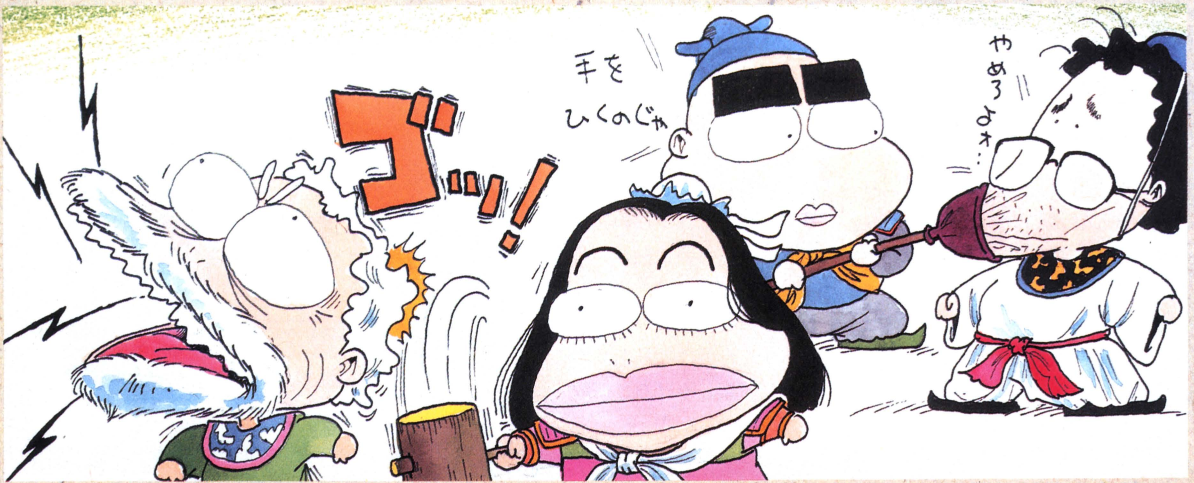
イヌボンは、茶水主力と当たって無念の涙をのんだが、秋葉原は、茶水の背後よりタイミングをはかって兵を進め、荊州の心臓部を鋭くえぐった。莫大な金・兵糧を奪われた茶水はおおいに焦った。イヌボンの攻撃を辛うじて撃退したものの、ここで秋葉原に時間を与えては、やつぎばやに荊州全域を奪われかねない。で、とるものもとりあえず、茶水は荊州（21国）奪回を決意する。これすなわち「秋葉原荊州の富強を望み、茶水兵馬を南に走らす」とでもいっておこうか。ともあれ、今月は茶・秋にとっては正念場。とくとごろうじろ！



▲すっかり忘れられた袁紹四谷。でも冀州に籠って再起を狙っている。執念深い奴！



▲強大な茶水軍。それにしても人口の2分の1が兵士なんて泣けて（!?）くるなあ！



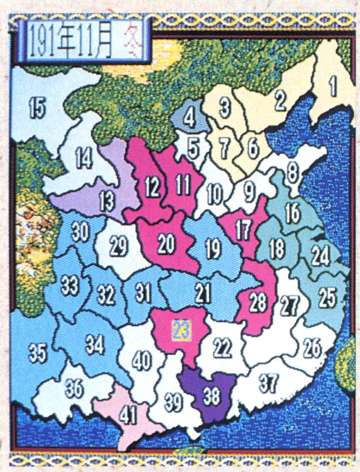
 イラスト／盛本康成

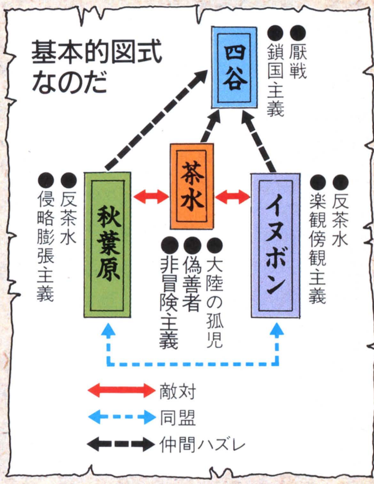
みんなでかかれば恐くはないぞ!!

秋葉原・イヌボン連合 対 茶水!!

茶水の欠点は、強くなりすぎたことじゃ！　秋・イ同盟対茶水の対決迫る！

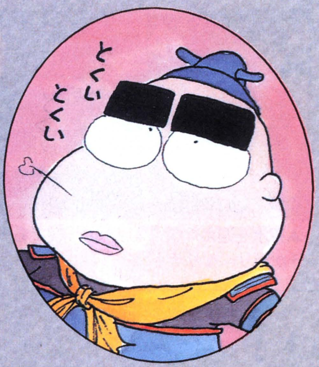
191年11月、秋葉原軍は荊州北部を占領、予州にてイヌボンを撃退したばかりの茶水軍主力を孤立させた。こんなにあっけなく荊州を奪われるとは、秋葉原でさえ予想していなかったにちがいない。「やはり秋葉原の益州侵攻に干渉すべきだった」と茶水は悔やむものの、地盤とする荊州を奪われてはたまったものではない。このまま手をこまねいていては２人の立場は逆転し、ついには茶水は“流浪の亡命軍団”の汚名をきせられるだろう。ここはなんとしても秋葉原を撃破しなければならぬ。必勝の念に燃える茶水であった。





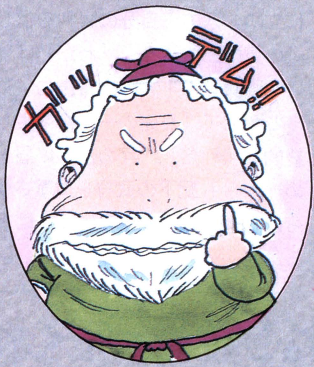
◇三者三様インタビュー

秋葉原



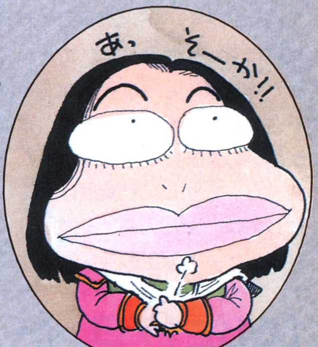
フッフッフッ、茶水は予州に孤立。このままボンビーな予州で朽ち果てていくがよいのじゃ。でも、茶水の主力は11万の大軍。こちらも急いで軍備を整えておくのじゃ。兵糧を売ってお金をつくろう…商人、商人はおらんか？　ぬ、ぬわんと！　商人不在とな!?

孫堅茶水



混乱したリプレイに少しでも正義と秩序を与えようと、軍を動かした結果がこれだ。秋葉原はとうとうフン族の本性をむき出しにしおった。かくなる上は北伐はとりやめ。天下のために、逆賊秋葉原を討って、二度と益州の土を踏めぬようにしてやるぞ！

イヌボン劉備

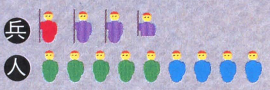


う〜む、やっぱり何かがおかしいのよね。秋葉原と同盟を結んだものの、こちらは茶水主力と当たることになった。でも秋葉原は、たいした抵抗もなく荊州のオイシイところを奪っている…。そっかあ！　わたしって損をしちゃったんだ！　笑いごとじゃないな…。

◇191年11月　勢力比較図

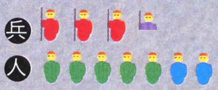


秋　葉　原



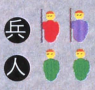
秋葉原は益州攻略以来、以前の２倍の戦力を蓄えた。兵力７万８千は、プレイヤー中第２位。荊州へ侵攻した結果、人口も大幅増で意気盛んである。

孫堅茶水



な、なんと！　人口において秋葉原に１位を譲ってしまった。こうなれば15万６千の茶水軍、黙っちゃいられないのだ。秋葉原め、今に見ていろ！

イヌボン劉備



イヌボン劉備は終始一貫して（!?）所帯が小さい。兵力６万、人口100万はほぼ最弱。「いいんだい！　こちらには人材が揃っているわい」と強がる。

イラスト／渡辺　宏

この恨み、
はらさでおくべきか――!!

茶水討秋軍ついに起つ!!

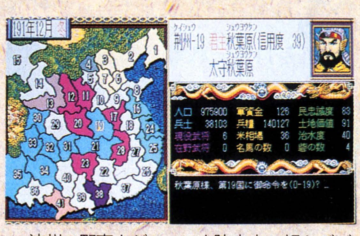


奪われた領土は奪い返すのが“正義”というもの。幸いなことに、軍資金を移しておいたおかげで秋葉原は兵力の増強を行えず、現在3万8千を数えるに過ぎない。こちらは攻撃側5万の制限があるとはいえ、軍資金も豊富だし、得意の“寝返り戦法”で一挙に秋葉原を荊州から追い落としてやろう。仮に長期戦になったとしても、余力は十分。弱った部隊を退却させて、



▲攻撃側5万の兵士制限はやや気になるものの、戦う前にはどの軍も堂々としているものなのだ。軍資金1200は、茶水得意の“寝返り工作”用の資金なのだ

新手と交代すれば、最後には秋葉原もお手上げとなる。どうも、最近の秋葉原は少しイイ気になっているようだから、徹底的に追いつめて“城下の盟”



▲涼州の野蛮人がついに大陸中央に顔をズズイと押しだした。しかし不運にも、軍備増強は資金不足のためお預け。それにしても秋葉原って不敵な面構えだよなあ！

を誓わせるというのも気分がよいもの。万が一…の敗北などまずありえないから、ここは満を持して出撃だ！　わたしの恐ろしさをとことん味わうがよい。

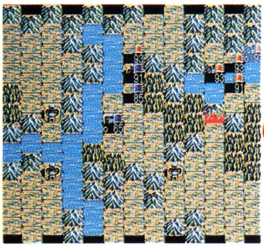
速報　激闘3ヵ月!! 茶・秋仁義なき戦い

191年12月、茶水軍5万の精鋭は荊州秋葉原領へ進撃。これに対して迎え討つ秋葉原にとって残念なことは商人不在のため、軍資金が不足、軍備増強が思いのままにはいかなかったことであった。しかし、秋葉原は「ここで退却しては、また元の“盗賊団”に逆戻りじゃ！」と配下の兵を励まして陣頭に立つ。双方、自分の勝利を信じて激戦の気配ただよう。「わが名は秋葉原、いざ勝負せよ！」の大音声に、茶水じっと耐えて「目先の一騎打ちより、最終的な勝利だ」。兵の逃亡に眉をしかめながらも配下の武将を進撃させ、自らはしきりに“寝返り工作”に専念する。が……！

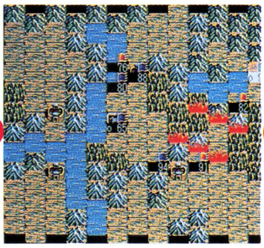


▲茶水を迎え撃つ秋葉原軍の陣容である。張任が頼りになりそう

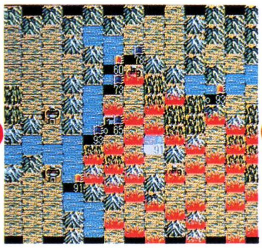
191年12月　だ、だれも寝返ってくれない！



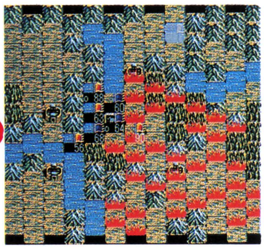
▲必死に守る秋葉原軍。茶水は後方にて“寝返り”に専念



▲こんなはずはない、と茶水はなおも寝返り工作を続けるが……



▲荊州全域は火の海に包まれた。う～む、農民が気の毒なのだ



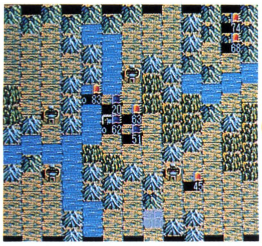
▲秋葉原は徹底抗戦を決意する。戦いは長期戦の様相を帯びた



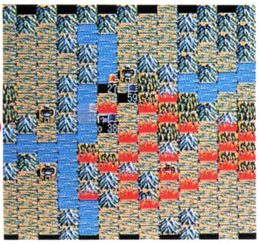
◀これが秋葉原のもっとも得意とする一騎打ち。負ければゲームオーバーなんて考えていないのだ

茶水、しきりに金を投入、“寝返り”による勝利を狙うものの、秋葉原軍の結束は固く、ひとりとして心変わりする者がいない。「う、嘘や。この金が見えへんか？」思わず声がうわずる。これに比べ、劣勢な秋葉原は断固として抗戦を決意する。これでもか、これでもかと攻めかかる茶水軍。損害は3対2の割合で茶水軍の方が多い。単純な叩き合いによる“芸のない”兵の消耗に青ざめた茶水は、消耗した武将を予州へ後退させ、長期戦へと方針を転換したのである。

192年1月 互いに矢折れ、刀尽き……



▲秋葉原・茶水とも第2ラウンド。ついに呂布が登場したぞ！

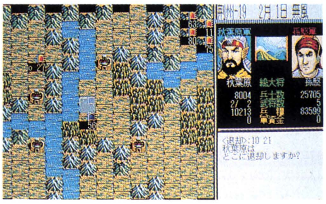


▲茶水最大の危機。それにしても茶水軍は口ほどにもない。が…



◀茶水、逃げに逃げ、第3ラウンドに望みをつなぐ

戦いは翌月に及んだ。当初5万の精鋭を誇った茶水軍は一時は8千を下回るまでに戦力が低下し、茶水の首を狙う秋葉原軍より逃げ回らねばならなかったほど。が、1月の大消耗戦を期に、秋葉原軍はついに息切れ。かくして“なんの芸もない”激戦は終止符を打たれた。2月、茶水軍はついに荊州を奪回した。



▲第3ラウンド。秋葉原ついに退却を決意

茶水、不幸……!!



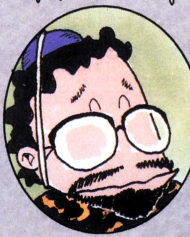
民忠誠度が最低の予州に兵をとどめておいたおかげで、茶水軍は住民の反乱により戦わずして兵力を減少させてしまった。およそ80%に減った兵を横目に、茶水ひと言「ああ、なんて不幸なんだ！」。四谷の焦土戦術が効を奏したというべきか!?

ひそかにほくそえむイヌボン・四谷!!





ウッフッフ、この戦いで茶水軍は少なくても5万の兵士を失ったのだ。秋葉原も4万は失っただろうから、当分はおとなしくなるだろうし、わたしにとっては結構ずくめの条件が揃ってきたのじゃ。これからは相手どうし戦わせて“漁夫の利”をしめる。これでなくっちゃ！



う〜ん、実際に戦いになれば茶水とて恐くはないなあ。これまで荊州の富強さに幻惑されて茶水の実力を見誤っていたようだ。いっぽうこちらは無駄な領土を整備して、武装・訓練に励んできた。おまけに冀州の内政もほぼ完備したし、ここは“昔の夢よもう一度”でいくかなあ？「四谷死したり」なんて巷ではいわれているようだが、そんなのはウソだぞ。信じちゃだめ。

軍師の小部屋

フッフッフッ、今月の軍師志願状況をいえば、ボクへの献策が15通。四谷への献策はたったの2通じゃ。なかでも東京都の南クンの献策は正統派益州割拠策ともいうべきもので、ボクも心を動かされたが、やはりこの秋葉原の信条は“疾風怒濤(シュトルムウントドランク)”。電撃作戦で、周囲を唖然とさせるのがボクの本領だわさ。その結果、滅びてもよし。骨は拾ってくれなのじゃ。ボクはじめ一同、引き続き、献策求む。出来のいい奴にはご褒美をあげちゃうぞ！

フッフッフッ、光栄はいつでも元気なのじゃ！

斬新なゲームシステムが大反響を呼んだ海洋冒険ロマン『大航海時代』に強力な援軍が登場した。その名も「大航海時代ハンドブック」。ゲーム世界をいっそう盛り上げる“大航海冒険譚”から、いたれりつくせりのノウハウまで。この一冊でキミの“航海人生”を豊かなものにして欲しい！また『提督の決断88版』が88ユーザーを太平洋の激戦に叩きこむべく待っているし、『ランペール』は、グラフィック、操作等充実したシステムで発売だ。

いずれもその機種ならではの新機軸が盛りこまれた改良版だ。



お待ちかね、『提督の決断88版』だ



そろそろお馴染み、『ランペルール』

●コナミ☎03-264-5678●PC9801シリーズ／12,800円(税別)



天と地と

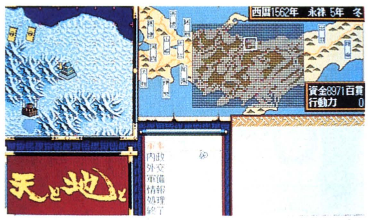
徹底攻略ガイド「覇者への近道」も、ついにクライマックスのときだ。幾多の危機を乗り越えて、謙信が天下を盗るまでの経過をじっくりと楽しむとともに、攻略のツボを読みとってくれ！

前回までのあらすじ

長尾景虎率いる越後の長尾家は、冷戦状態にあった芦名家を撃退し、続いて甲斐の武田家の領内へと進撃していった。しかし武田家はさすがに手強く、攻略は思うように運ばなかった。しかも、武田に手を焼いている間に、関東からは北条の軍団がゆっくりと迫ってきていた。

また、この間に景虎は、上杉家の家督を継ぎ、上杉政虎と改名、関東管領の職に就いた。

そしていま、武田、北条との戦いによって疲れのみえ始めた上杉家に、一向宗の魔の手も伸びてきた……。



▲一向宗の軍団が、いっきに決着をつけるべく接近。春日山城を攻め落とされたら終わりだぞ

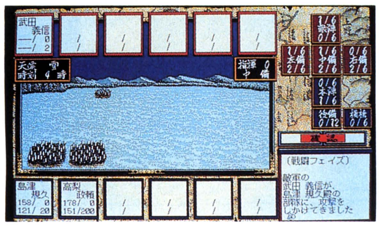
第10章 難局突破 1562～1563

武田、北条という２大強豪を相手に、苦労している上杉家の状態を知ったのか、それまでおとなしくしていた一向宗が、突然動きを見せ始めた。まったく、人の弱みにつけこむとは、ズルいというか、当然というか……。とにかく上杉家は、三方から敵に囲まれるというピンチを迎えたわけである。

しかしここで、順調に海津城まで進攻している第２軍団を春日山城に戻すのはよくない。そんなことをすれば、武田からも攻め込まれて、防戦一方になり、さらにピンチになってしまうからだ。そこで、対北条のために坂戸城に派遣した第１軍団を春日山城に戻し、一向宗を迎え討つ準備をする。北条への攻撃は、一向宗の軍勢を蹴散らしてからでも遅くない。こうして第１軍団に防戦をさせ、第２軍団には小諸城、松井田城を攻めさせるのだ。



▲坂戸城に派遣していた第１軍団を春日山城に戻す。本城のピンチはこれで切り抜けよう



▲その間に第２軍団は、武田軍をたたきつぶすべく快進撃。守りは第１軍団にまかせておこう

信長からの贈り物

1562年、尾張の織田信長から、政虎が関東管領になったことを祝う贈り物が届く。なんと信長は、十万貫もの金を贈ってくれるのだ(資金の表示が1000百貫増える！)。しかし、こんな大金をタダでくれるなんて、なにか企みがあるんじゃないか……？



▲いやー、さすが信長、太っ腹！　おっと、喜んでる場合じゃないな。でも十万貫の臨時収入はラッキーだ

第11章 勢力拡大 1563～1567

上杉軍の進行ルート

1562年の秋から冬にかけて、一時的に第１軍団を春日山城に戻し、一向宗の軍団を退けた輝虎は、1563年・春、ふたたび第１軍団を坂戸城に派遣し、1563年の冬には沼田城を手中におさめていた。また第２軍団も、小諸城、松井田城と、順調に武田の城を攻め落とし、快進撃を続けていた（その後、第２軍団は箕輪城も包囲戦によって落城させた）。

1565年・春、将軍の勧めによって北条家と和睦したのをきっかけに、第１軍団は武田領内の深志城を、第２軍団は一向宗の本城の金沢城をめざして進攻していった。北条という強敵がいなくなり、なんの心配もなくなった上杉軍は、その力をいかんなく発揮し、武田と一向宗の軍団をつぎつぎに撃退、城を攻め落として、勢力を拡大していくのだった。



この間に起こるさまざまなイベント

1562年から1567年の間には、つぎのようなイベントが起こる。①将軍・足利義輝から北条家との和睦をすすめられ、北条と不可侵同盟を結ぶ。そして、上杉政虎から上杉輝虎に名前を改める。②将軍が、凶徒によって殺害されてしまう。③織田信長が尾張から登場、稲葉山城を落として、岐阜城と改める。④三河の徳川家康が登場。引馬城を落とし、浜松城と改める。と、このようにかなり重要なイベントが集中する。なかでも信長の出現は今後の展開に大きな意味を持っているイベントだ。



▲将軍・足利義輝の使者が上杉家にやって来て、北条家との和睦をすすめる。ここは「是」を選ぶのが得策



▲将軍様が凶徒の手によって殺害されてしまった。一大事だ



▲織田信長が稲葉山城を攻め落とした。新たな強敵の登場だ

ポイント1 包囲戦で落城させる

通常、敵の城は攻撃によって落城させるが、どこの大名家にも属していない無所属の城を攻めるときは、包囲戦で落城させたほうがいい。多少時間はかかるが、被害が出ないし、落城させたあとに城の普請をしなくてもいいからだ。



▲大名家に属していない城は、兵糧を補充することができないので、時間をかければかならず落とせる

ポイント2 武将に休息を

合戦が何度も続くと、ついつい忘れてしまうのが武将の忠誠値の低下だ。とくに快進撃を続けていると、どうしても武将たちに無理をさせてしまいがち。しかし、それはよくないので、忠誠値の落ちた武将たちを軍団からはずして、休みをとらせてあげよう（150くらいを目安にしよう）。

第12章 一向宗滅亡！ そして… 1568

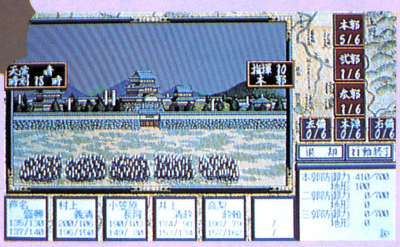
1568年・秋、一向宗討伐に向かった第２軍団が金沢城へたどりつき、大苦戦の末に金沢城を落城させ、一向宗を滅亡させた。同じころ、武田領内へ進攻した第１軍団も、甲府城下で武田軍と激しい死闘をくり広げ、1568年の冬、ついに宿敵・武田信玄を討ち取ることに成功した。その後、武田家は勝頼が当主となり、滅亡はしなかったものの、勝頼が上杉家に和平（不可侵同盟の締結）を提案し、長かった武田家との敵対関係にピリオドが打たれた。

一向宗が滅び、武田と北条が同盟国となり、上杉家にひとときの平和がおとずれた。



▲一向宗の本城、金沢城に攻め込む上杉軍。だが金沢城の守りは固い。攻めきれるか!?

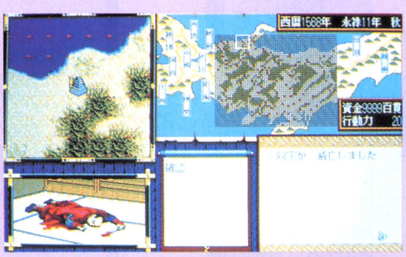
決戦 その１ 対一向宗戦



▶金沢城のあまりの手強さに、武将たちはパニック寸前だ。休息をとらせよう



◀パニック寸前の武将を本陣や右備、左備で休ませながら、注意深く戦えば、難攻不落の金沢城でも落とすことができる



▶本城である金沢城を攻め落とされたため、一向宗は滅亡してしまった。目の上のコブがこれでひとつなくなった。うれしーなっと

決戦 その２ 対武田戦



▶ついに甲府城にたどりついた第１軍団。武田との決着のときは近い！



◀ついに宿敵・武田信玄を討ちとった！ 天下盗りを成し遂げるために越えなければならない大きな山を、いま越えたのだ

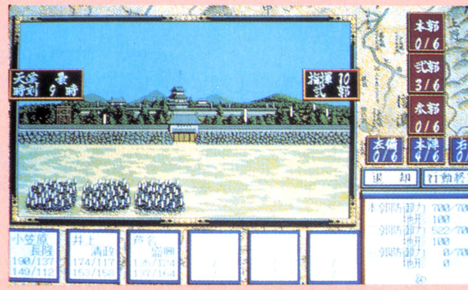


▶武田家の新しい当主となった勝頼は、上杉家に和平を求めてくる。これでまた天下盗りの邪魔者がひとり減った……

ポイント３ 敵の本城、大軍と戦うときの注意

やたらと防御力の高い敵の本城や、大兵力を擁する敵の主力部隊と戦うときには、前線で戦う武将たちの「混乱値」の変化に十分注意しなくてはいけない。混乱値が統率値を越えてしまうと、武将はパニックを起こして逃げ出してしまうからだ（兵がどんなにたくさん残っていても）。混乱値が大きくなった武将がいたら、本陣や、後備など、戦わずにすむ場所（戦場アイコンが青色の場所）に退避させ、混乱値を回復させるようにしよう。

このことは通常の合戦でも大切なポイントだが、強い敵と戦うときは、混乱値の変化が激しいので、とくに注意してチェックしていないと、犠牲者がたくさん出てしまうぞ。



▲兵隊が1000人以上残っていても、混乱値が統率値を越えた武将はパニックを起こして逃げてしまうので、気をつけよう

第13章 信長をたたけ！ 1569～1574

武田、北条の脅威が去り、ひと安心していると、新たな強敵が出現する。そう、織田信長である。信長は、1567年・春に稲葉山を攻め落とし、岐阜に城を構えたかと思うと、強力な軍団を各地に派遣し、あっという間に勢力を拡大した。そして1570年、信長は輝虎に対しても宣戦布告してきた。織田軍の上杉家への攻撃はすさまじく、1572年には深志城、1573年には飯山城が攻め落とされてしまう。そして1574年、織田の大軍団は、春日山城のすぐ近くまで押し寄せてきていた。

輝虎が倒すべき真の敵は、武田でも北条でもなく、この信長なのだ！



▲尾張から出てきたとたん、ものすごい速さで勢力を拡大した信長は、輝虎にも宣戦布告してきた



▲かなり苦労して手にいれた深志城を、いともあっさりと奪いとられてしまった。くやしーっ！



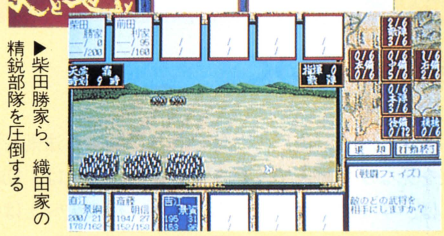
▲ものすご～くデカイ態度の信長。すぐにたたきつぶしてやるから、首を洗って待ってろよ！

対決！　織田最強軍団！

春日山城に攻め込んできたのは、柴田勝家率いる織田の最強部隊（武将12人、兵数2万人以上）。それを迎え討つ上杉第2軍団は、戦力的にやや劣っていたが（武将13人、兵数1万6千人）、武将の混乱値の変化に気を配り、休みをとらせながら戦う戦法によって、苦戦はしながらもこの大部隊と互角に戦い、見事に勝利を手中に収める。



◀春日山城に攻め込もうとする織田軍と激突!!



▶柴田勝家ら、織田家の精鋭部隊を圧倒する

第14章 大団円 1574

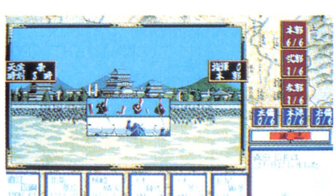
破竹の快進撃を続ける織田家にも、つけいるスキがないわけではない。広域にわたって勢力を拡大しようとする織田軍は、すべての軍団を出撃させてしまっているため、本城である岐阜城の守りが手薄となる。織田家を一手でたたきつぶす方法、それは岐阜城への奇襲攻撃なのだ。

輝虎は、主力武将で構成した第1軍団を率い、府中城から高山城を経由して岐阜城へと向かった。途中、前田利家や佐々成政らの率いる軍団に妨害されながらも、輝虎の軍団はなんとか岐阜城にたどりついた。

1574年・秋、いよいよ最終決戦のときがきた。毘沙門堂にこもって必勝を祈願した輝虎は、織田信長のいる本郭めざして攻め込んだ。毘沙門天の力を借りた輝虎軍団の前に敵はなく、強固な守りの岐阜城も、あっという間に落城し、織田信長は討ちとられた。輝虎の大勝利である。



▲織田信長を倒すため、毘沙門アタックによって岐阜城に攻め込む輝虎



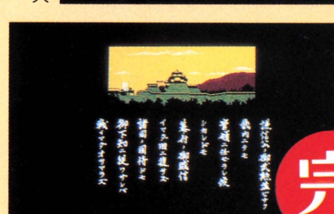
▲パワー爆発の上杉軍の前に、岐阜城はあっという間に落城。信長は討ち死にだ

そしてエンディング……

織田信長を倒すと、エンディングが始まる。信長を倒した上杉輝虎（謙信）は、かならず天下を手にするであろう。



▶かくして上杉謙信は天下人となったのである



完

How To Win

●日本ファルコム☎0425-27-6501●PC98、PC88SR・VA、X-1/9800円(税別)



基本シナリオ15本、追加シナリオ24本、さらに本誌生まれの『セレクテッド』が10本と、60本近いシナリオが登場したこの作品。本誌に初めて写真が載った、'87年の10月号から3年以上たったいまでも『ソーサリアン』は色あせることなく存在し続けています。今月は連載終了記念として、いままでに紹介してきた情報のなかから、とくに役立つものを選んでお届けします！

永久保存版・本誌特選

ソーサリアン大全集!

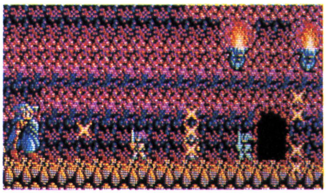
魔法について

まずは魔法（星）のかけ合わせに関する法則を説明します。右の表を見ながら読んでください。縦の火〜土は、初めにかける（もしくは、すでにかかっている）星を、横の火〜土は後からかける星を表しています。どちらの星も変化しない場合はいいのですが、なかには火→太のときのように、どちらか一方（もしくは両方）の星が別の星に変化してしまう場合があります。火→太を例にとると、初めにかけた火が太に変化し、そこに太がそのままかかるので、結果としては太×２がかかることになるワケです。なお、×印の３カ所は、星がお互いを打ち消しあってしまうため、何ひとつかかりません。逆に言えば、これらを利用して不用な星を消すこともできるのですが……。

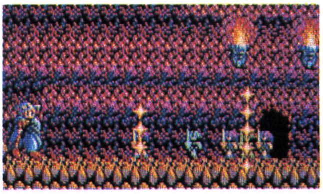
1度目＼2度目	火	水	木	月	太	金	土
火	火 火	火 水	火→木 木	火 月	火→太 太	火 金	火 土
水	水→土 火→土	水 水	水 木	水→月 月	水 太	×	水 土
木	木 火	木 水→火	木 木	木 月	木 太	木 金	×
月	×	月 水	月 木	月 月	月→金 太	月 金	月 土
太	太 火	太→金 水	太 木	太 月	太 太	太 金→木	太 土
金	金→火 火	金 水	金→月 木	金 月	金 太	金 金	金→火 土
土	土 火→土	土 水	土 木	土 月	土 太	土 金	土 土

また、星の数を通常の倍かけることによって、魔法に「貫通」の特性を持たせることができます（持たせられない魔法も存在します）。右はSPARKSを使ったところです。ノーマルタイプは敵と共に消滅していますが、貫通タイプは敵を倒しても消えずにいるのがわかると思います。

ノーマルタイプ



貫通タイプ



▼本誌おススメの16魔法!

魔法	星をかける順番	魔法	星をかける順番
ADD TO LIFE	太木火月	HEAL	木太
ANTI-MAGIC	木月	貫通LIGHT CROSS	水水太太木木水水
CHANGE AIR	木月金	MELT	金金太土
CURE	金太	REJUVENATE	太火金
貫通DEG-NEEDLE	土土金金水水太太	RESURRECT	木金太
DISPEL	木火月金	貫通SPARKS	火火金金
EXIT	火太水	STONE FLESH	土木金太
GOD THUNDER	火月水太木水	貫通NOIRA-TEM	火火火土土金金水水水木月水太

 イラスト／盛本康成

不老不死キャラクターのつくり方



まず不老不死にしたいキャラクターの年齢をOLD（ファイター、ウィザードは60歳以上、ドワーフは100歳以上、エルフは200歳以上）にします。そうしたら冒険に出て、モンスターなどにわざと殺されてきましょう。城へもどったら20年時間をすすめて１度セーブし、魔法使いの家へ行って生き返らせてもらいます（成功率が10%しかありませんので、根気が必要です）。うまく復活に成功すると寿命が延びます（エルフのみ、この時点で不老不死となります）ので、再びセーブしておきましょう。ここまでできたら「冒険に出て」から「生き返らせてもらう」ところまでを繰り返し、再び復活に成功すれば、晴れて不老不死のできあがり！　というワケです。



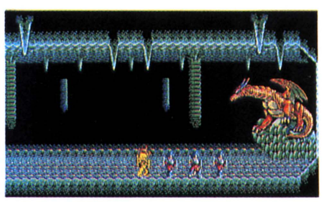
不老不死以外の副作用とは？

上の「不老不死」でも利用していましたが、魔法使いに生き返らせてもらう場合には、仮に成功したとしても副作用をともなうことがあります。下の表を見てもらえばわかるように、副作用に関係してくるのは、キャラクターが死んだときの年齢（YOUNG、ADULT、OLD）と、死後の経過年数です。

年数	1～3年	4～9年	10～19年	20～29年
YOUNG	変化なし	変化なし	ある能力が１低下する	MAX・HPが20%低下する
ADULT	変化なし	ある能力が１低下する	MAX・HPが20%低下する	年齢が10歳若返る
OLD	変化なし	MAX・HPが20%低下する	短所がすべてなくなる（マイナスの能力がすべて0になる）	寿命が250歳になる

ドラゴンモードへの入り方！

「基本シナリオのレベル１～５（各レベルとも１本ずつでＯＫ）に登場するデカキャラをすべて倒したキャラクターだけでパーティーを組む」という条件がそろうと、メニュー画面に「ドラゴンとたたかう」というコマンドが出てきます。これがドラゴンモードへの入口なのです。



98版のみのお得ワザ2種

ユーザーディスクをドライブ１に入れて起動すると、驚くべきことにバックアップツールになっちゃうのです。これを使ってユーザーディスクを何枚もコピーすれば、いくつでもセーブできるようになりますね。

また、冒険中にセーブをすると、一度リセットしなくちゃいけなくなるけれど、「リセットしてください」と出たあとでキーボードから「GOEMON」と入力することにより、そのままゲームを再開することができるのです。うーん、便利！

そのほかにも……

●魔法を短時間でかけてもらう方法――アイテムに魔法をかけてもらったら、すぐに返してもらおう。そしてすかさず、いま返してもらった物に続けて魔法をかけてもらうのだ。これを繰り返し、最後だけあずけっぱなしにすればＯＫ！　最後も返してもらい、長老の家で魔力を引き出してもらうことも可能です（ただし、お金はかなりかかりますが……）。

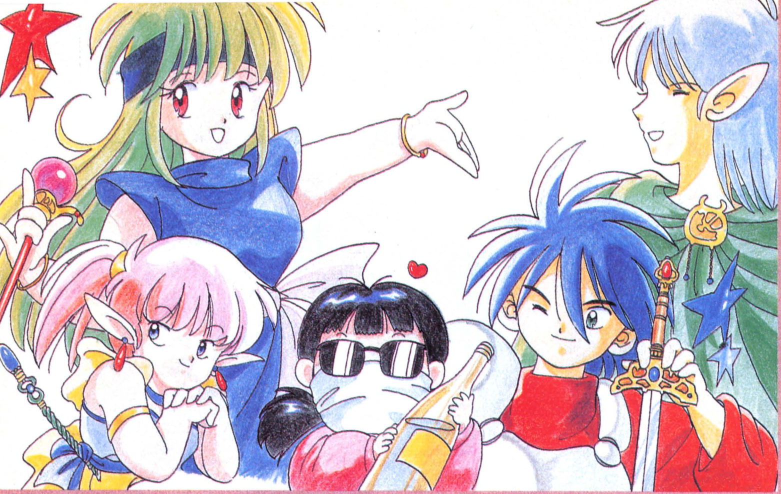
●88版で２段ジャンプがうまくできないときは、Ｃキーを押したままジャンプすればＯＫ。

●町のシーンでＷキーを押すと、お店の人のグラフィック表示が早くなります。

●『ユーティリティー』の「ミニミニソーサリアン」でのイカサマテクニック。出したい数字のキーを押すだけでいいのだ。

●『ピラミッド……』で、ADD TO LIFE の魔法を使うとＨＰがどんどんと増えていきます。じつはこれ、バグを利用した技なんだけどね！

●邪鬼やヌエといった、魔法を使ってくる敵には、こちらも魔法を無力化する魔法で対処しよう。これで戦いがグッと楽になるハズ。



先々月号から「お便り待ってます」のコーナーをこっそりとなくしてしまったので、うすうす気がついていた方もいらっしゃると思いますが……今月号をもって、Keiko組ソーサリアン班は解散いたします！　応援してくださったみなさん、本当にありがとう！　なお、左は事情により『セレクテッド5』に入れられなかった、啄木鳥しんきさんの描き下ろしイラストです。

Keiko組（ケーコぐみ） ソーサリアン班 最後の イラストコーナー!!



◀大阪府のきさらぎ氷菜さん。いつもすばらしいイラストを送ってくださって、本当にありがとう♡

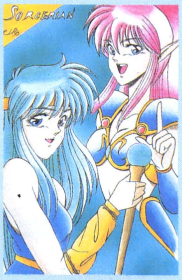
▼大阪府の村上紀子さん。憂いの表情を見せるウィザード……こんな彼女も、とてもステキですね！





▲富山県のおうくくん。一転して、こちらは活動的なウィザードさん。どんな魔法をかけようとしているのかな？

▼栃木県のelf・βくん。いつもとちがった画材で挑戦してくれました。このふたり、やはり人気がありますね！

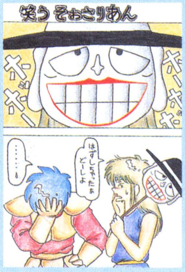




▲千葉県のらっぷすさん。ドジなウィザードさん♡　でも、だれにだってそんな経験があるんじゃないかな？

▼山梨県の京牙真輝さん。かわいいな♡　ちゃんと左手にロッドを持っているところがおしゃれですね！

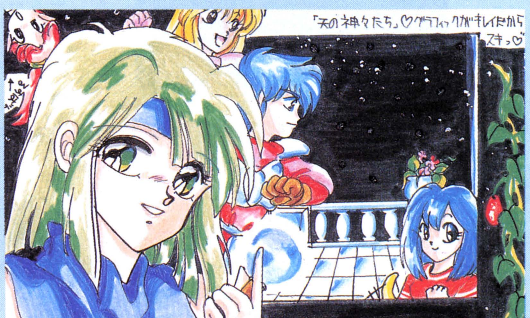




▲埼玉県のデモノバくん。編集部内でも大ウケしたイラストです。こんなことをしちゃう彼女の性格が好きっ♡



◀なんとビックリ、東京都の藤沢えいるさんと、北海道の神崎あやさんによる合作イラストです♡♡



▲東京都の露命るしさん。右下にいる吟遊詩人のアンナちゃんが♡3人シナリオのため、留守番役になっちゃったエルフもかわいい♡

▼千葉県の神火りるさん。とてもかわいいウィザードさんですね！　後ろにいるふたりの表情も好き♡



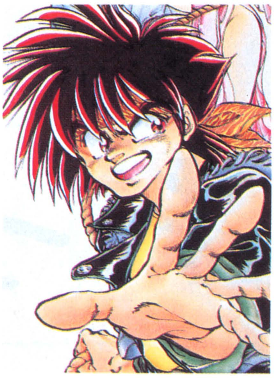


▲石川県のまりこさん。メデューサの首で遊ぶカレンちゃんの図(!?)。いつもたくさんのイラスト、ありがとう♡

コミックス版 ソーサリアンニュース

ソーサリアンニュースも、苦節ン年(？)にして、このページの上段に登場!! 〈エヘン！〉。どうしてかっていうと、ソーサリアンシリーズも、ついに完結！　となってしまうから!?　フィナーレを飾る作品は、われらが一本木蛮先生の「悪魔に魅いられた花」。なんたって、銭湯から異世界ペンタウァへ次元移動してしまうという楽しい展開に思わず引きこまれる。そして、エキサイティングなシーンの連続に、思わず身を乗り出しちゃうよ!?

ここでソーサリアンファンに耳寄りな話をひとつ。なんと、12月中旬にシリーズ12巻化粧箱セットが発売されるよ!! 12冊を並べたとき、背表紙に浮き上がるドラゴンを見ない手はないよね!?　このほかにもまだまだイイ話はあるけど、それはまたの機会に……お楽しみに!!





▲静岡県の精霊使い銀河さん。とってもかわいいエルフさんです♡　色のついている紙に描くのって、難しいんですよね！



▲神奈川県の風剣士くん。ソーサリアンの世界には、いろんな生き物が住んでいるんでしょうね！

▼奈良県の琴辺紀音さん。血に染まった羽根が暗示するのは……シリアスタッチのエルフさんです♡

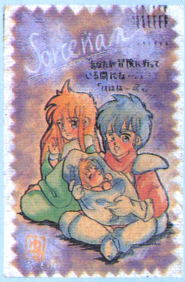




▲群馬県のえるぷるくん。女の子なんだから、ウィザードさんだっておしゃれしてもいいよね！　かわいい♡

▼東京都のたくみ秋己さん。信長の章では、雪ダルマをつくっていた女の子が印象的でしたね！　ステキなイラストありがとう♡





◀奈良県の雪悠ゆーとさん。身重の奥さんをおいて行くなんて！　なーんちゃって。いつもありがとう♡



▲京都府のアーティル・ヴァンナートくん。ドラスレキャラ総出演のにぎやかなイラストです。みんなわかるかな？



▲兵庫県のSESHIRUさん。「どんな魔法をお見舞いしてあげましょうか！」ってセリフが聞こえてきそう♡

▶東京都のホリくん。マンガの「ぽのぽの」をほうふつとさせる、味のある作品。アイデア賞モノですね♡





▲埼玉県のおぷちょんくん。大迫力のリアルタイプ・アークデーモン。平然としてるウィザードさんがいいな♡

最後に……

始めたころは、正直いってこんなに長い間続くとは思っていませんでした。ここまでがんばってこれたのは、皆さんのおかげです。ひとりひとりにお礼できないのが、とってももどかしいのですが……。Keiko組ソーサリアン班を楽しみに読んでくださった皆さん、本当に長い間、ありがとうございました！　　　　（ケーコ）

▶北海道・神崎あやさん



SORCERIAN FOREVER!

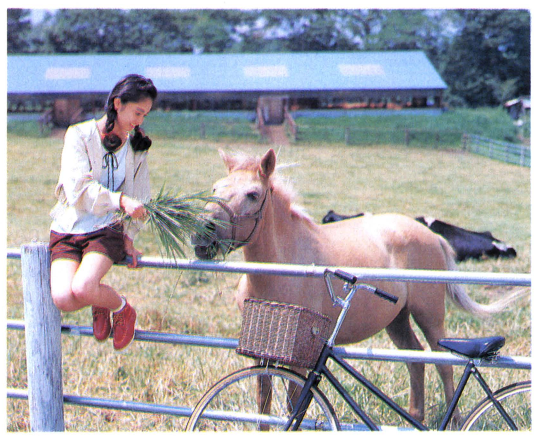
小川範子の
おっこらせ日記



範子の日記
読んでくれますか♥

●

コンプティーク好評連載中の
きゃぴりんエッセイ





歌、ドラマ、私生活、15歳から17歳までの小川範子の素顔がいっぱい

●巻頭16ページ撮り下しカラーグラビア●ドラマ、コンサートとっておきピンナップ●まんが界の奇才・はた万次郎VS似顔絵対談●範ちゃん頭の先から爪の先までデータバンクetc.

11月中旬発売予定

●定価1200円〈税込〉　A5判

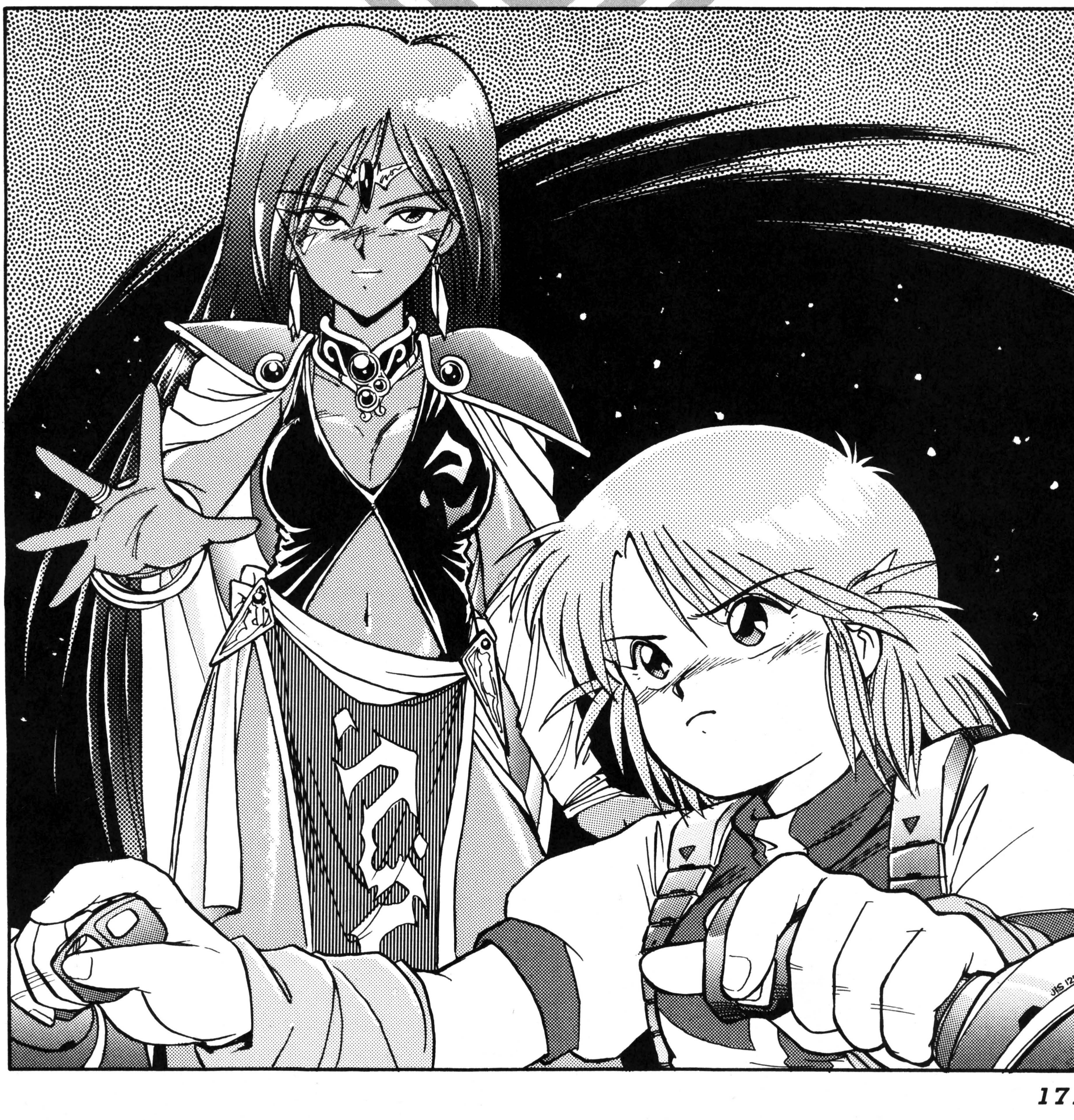
N O R I K O　角川書店　O G A W A

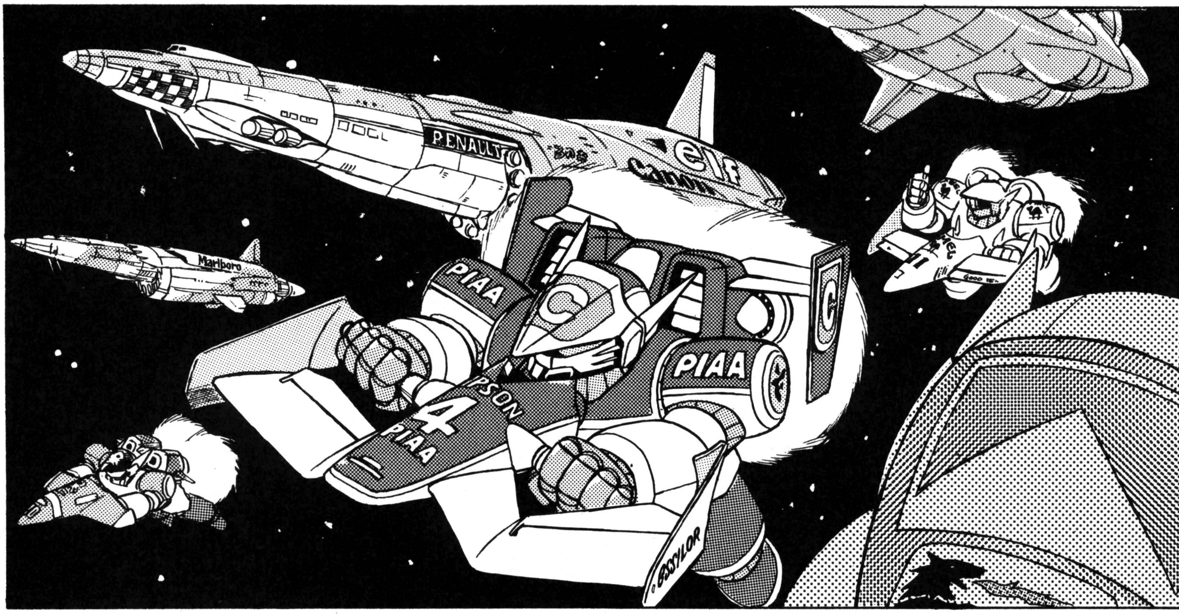
リーダーズチャレンジ

トップをねらえ!
NeXT GENERATION

原作:ガイナックス
ゲームデザイン:黒田幸弘
コンセプト:A.C.M.E.
アシスト:坂本ネコマタ丸
プログラム:M&Fプロダクション
イラスト:ふじたゆきひさ

さらに盛り上がる科学兵器と魔法の熱き戦い！連邦、シリウス両軍の艦隊が激突する新トップも、はや7回目に突入だ。さて、今回は努力と根性と忍耐力が試される(?)レースシナリオの結果発表。波乱の宙域を見事突破し、先頭でゴールにたどり着いた艦隊ははたしてどこか?





銀河連邦、過酷なレースに逆転勝利！

全艦隊が一斉にスズカ星系コース内になだれ込みＦ・アーマー５台ずつを援護、Ａ・アーマーがそれぞれのポジションにつきサポートを開始する。チーム〝バクラーレン〟と〝シェラーリ〟の接触からはじまった名誉を賭けた一戦は序盤から大混戦となった。なんと第二遊撃艦隊と魔龍方陣艦隊がスタートと同時に艦隊戦に。両艦隊のＦ・アーマー数台が早くもクラッシュ！　これを合図にするかのように各マシーンは一気に急加速、艦隊とともにはじかれたように飛び出した。

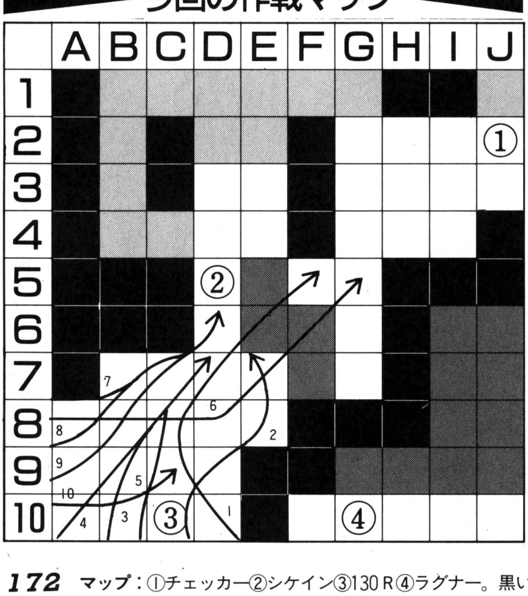
どの司令官も牽制攻撃で艦隊戦を避けようとするがせまいコース上では完全な指揮は不可能である。惑星130Ｒ軌道近くで魔龍方陣艦隊と偵察護衛艦隊がまずは激突。魔龍方陣艦隊は早くも艦船11隻、全Ｆ・アーマーを失って離脱。続いて小惑星帯に突入寸前だったサラスヴァディ艦隊と連邦第二艦隊が遭遇。連邦第二艦隊はＦ・アーマー半数を、サラスヴァディ艦隊も１台を失うことに。後方のこの争いを尻目にこの時点トップのラクシュミー艦隊のＦ・アーマーはすでに惑星シケイン軌道へ。後続のマシーンもそれを追い、いよいよ順位争いは熾烈化する。

第一遊撃艦隊と独立機動艦隊のＦ・アーマーがデッドヒートを繰り広げながら宙域を通過。さらに連邦第二、第二遊撃、偵察護衛の連邦３艦隊とパールヴァティ艦隊のＦ・アーマーが一丸となって軌道上へと突っ込む。ここでリル・リルは信じられない強引な作戦を敢行した。

「全艦戦闘態勢、Ｆ・アーマーもろとも敵３艦隊をすべて叩き潰せ！」

銀河連邦３艦隊はいずれも激しい艦隊戦を経てきているため各個撃破の作戦なら自艦隊の方が勝ち残ると判断したのだ。この大胆な戦術は結果でその正しさを証明されることとなる。わずか１台のＦ・アーマーを失うのみで偵

今回の作戦マップ



マップ：①チェッカー②シケイン③130Ｒ④ラグナー。黒い部分は通過不可。濃い部分はダメージ大の小惑星帯、薄い部分はダメージ小の小惑星帯

シナリオ選択の正解解説

先頭で惑星チェッカーに到着した連邦第一艦隊の戦闘回数は前半９回、中盤２回、後半２回（遠距離での攻撃、防御、艦隊戦の合計)。ただし中盤では小惑星帯を通過しているのでここで全力を出し切ることはタイムロスになる。よって第１選択（護衛するＦ・アーマーのタイプ）では③（後半でスパートするタイプ）が正解となる。

また連邦第一艦隊所属の艦船で、ゴールした時点でまったく無傷であったものはわずか３隻。これほどの厳しい状況下では、全力でＦ・アーマーを守らないとまず破壊されてしまう。第２選択（Ｆ・アーマーが襲われたとき）では②（Ｆ・アーマーから離れず応戦）がもっとも適当。よって任務の達成チームは連邦第一艦隊の③②から選ばれた。

銀河連邦

トップエース

ナイトマスター

キャラクターの特徴・性格

※イラスト・文章でどうぞ

パイロット
グレイ
ナビゲーター
アフレシア
担当コーチ
三葉虫幼虫太郎
第二遊撃艦隊
制宙部隊所属
攻撃Ⓐ13(艦)2

トップスコアラー

アーマガ

キャラクターの特徴・性格
カミーユ … ニュータイプ（女じゃないよ）
フォウ … 強化人間（ちょっと きれてる）

※イラスト・文章でどうぞ

パイロット
カミーユ・ビタン
ナビゲーター
フォウ・ムラサメ
担当コーチ
薩山慎一
第二遊撃艦隊
対艦部隊所属
攻撃Ⓐ7(艦)9

シリウス同盟

トップエース

C.C.クィーンズ

キャラクターの特徴・性格
タカヒロ ―― 恐いもの知らずでちょっぴりシャイだが大の女好き。18才の青少年。
エミ ―― とにかくおちゃめでかわいいが一度戦場へ出ると辺りかまわず呪文を打ちまくるあぶない子。

※イラスト・文章でどうぞ

パイロット
タカヒロ・フェンリル
ナビゲーター
エミ
担当コーチ
二澤隆宏
サラスヴァディ艦隊
遊撃部隊所属
攻撃Ⓐ10(艦)1

トップスコアラー

Moon & Sun



パイロット
シェスター=E・ローカス
ナビゲーター
オリビア=レイトール
担当コーチ
海原朋和
サラスヴァディ艦隊
対艦部隊所属
攻撃Ⓐ5(艦)4

察護衛艦隊、連邦第二艦隊、第二遊撃艦隊を殲滅（せんめつ）。合計9台のF・アーマーをまとめてリタイアさせたのだ。

第一遊撃艦隊は独立機動艦隊を接戦のすえに撃破。前方のラクシュミー艦隊に迫るが、エロヒ・ガースは鉄壁の布陣で連邦一の高速艦隊とF・アーマー全台を葬る。連邦絶体絶命の窮地！順位はショートカットで先頭に立ったサラスヴァディの4台に続いてラクシュミー、パールヴァティの各3台。シリウスの完全な独走体制となったのだ。
「このまま負け犬になる気か！」

だがここで熱いダイ・ヤーギのひと言がF・アーマーパイロットの闘志に火をつけた。連邦第一艦隊はF・アーマーとともに驚異的速度で小惑星帯を突破し、戦わずしてラクシュミー、パールヴァティをパス。さらに完璧なライン取りで疾走し、ついにサラスヴァディ艦隊のF・アーマーまでも射程内に捕らえてしまったのだ。ドルメはこのままでは負けると判断し、艦隊戦を決意。武力の決戦が幕を開けた。

両艦隊全力の激突！　その中で多くのマシーンが破壊され、パイロットは兵士に救出される。そしてついに最後の決着。連邦第二艦隊との戦いで疲弊していたサラスヴァディ艦隊はとうとう戦線離脱。連邦第一艦隊は奇跡の逆転劇を演じてみせたのだ。だが厳しい条件がたたり、残ったF・アーマーはわずか1台のみ。全滅の危機と隣合わせの、まさに傷だらけの勝利であった。

ゴール直前、なんとか連邦勝利を阻止しようとするラクシュミー艦隊の遠距離攻撃も失敗に終わり、連邦第一艦隊トップ部隊のチーム〝ブルーエーテル〟に守られた〝ゲネトン〟のF・アーマーがトップで惑星チェッカーへ！レースは最後まで抜きつ抜かれつの激しいバトルになり、2位にはパールヴァティ艦隊に守られたチーム〝ビリアムズ〟、3位にはラクシュミー艦隊が護衛した〝ドータス〟が入った。表彰台ではパイロット同士が会話をかわすこともなく気まずい雰囲気が……。かくしてギャラクシーグランプリは不快な後味を残して終了したのである。

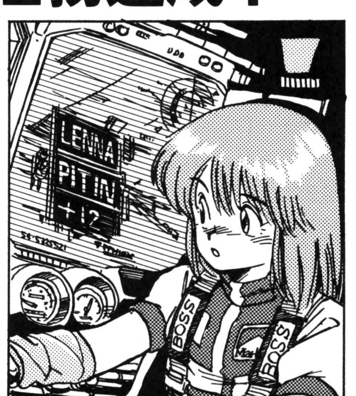
一週間後、大会委員会の仲裁のもとで連邦、シリウスの間に会見がもたれ、その場で〝バクラーレン〟のゼナと〝シェラーリ〟のブロストが握手。来年もギャラクシーグランプリは行われることで事件は決着した。「もうあんなことはこりごりだ」と語った両者の言葉が真意であると信じたい……。

チーム"ブルーエーテル"見事任務達成！

優勝チーム〝ゲネトン〟のF・アーマーを守り切ったのが連邦第一艦隊制宙部隊所属のチーム〝ブルーエーテル〟である。連邦軍高官の息子であるパイロット／ルーファと状況判断にすぐれたナビゲーター／マートのふたりからなるこのチームはGR―2SXに搭乗。シリウスとの戦闘で活躍し準エースにランクインするとともに、〝ゲネトン〟のF・アーマーを攻撃しようとするシリウスのA・アーマーを撃破！　完璧な作戦で護衛に成功した。そして、結果としてゲネトンの優勝に大きな貢献したと認定された。

〝ブルーエーテル〟のふたりには銀河連邦司令部から2階級特進の辞令が出され、またキャラクターコードG07000、トップエース、スコアラーと同じだけのボーナスが支給される。

任務達成チームの担当コーチは掘充弘（富山県）。すでに認識コードは持っているのでそちらは従来通りのものを使用すること。



作戦行程詳細報告とその後の動向

銀河連邦

エースの一部出撃できず

今回の作戦中、第一遊撃艦隊に思わぬハプニングが起きた。同艦隊所属エースの一部が出撃不可能になってしまったのである。

これは認識コードを持っていて結果郵送ナンバーを持っていないチーム約50組に発生した事故であり、原因はデータコピー時のミスファイルによるもの。該当する参加者には大変もうしわけないことをしてしまった。今後は２度とこんなことがないように、細心の注意をはらっていきたい。

ベテランエース欄では未出撃と記載してある。

シリウス同盟

大戦艦に新しい艦名

シリウスが全技術力を投入して修復、強化をおこなっているマンダラ級大戦艦に新しい艦名がつけられることになった。その名も『グラン・インドーラ』。連邦のエクセリタン級戦艦「フェルディオン」との決戦で受けた損傷は完全修復。さらに以前よりもさまざまな点で強化されている。

『グラン・インドーラ』には新兵器「超魔環障壁（対Ａ・アーマー用）」と「魔導光塵砲（対艦用）」が取りつけられる予定。この〝破壊神〟は次々回の作戦から、いよいよ戦場にその姿をあらわす！

作戦経過報告

出力格差を補う対策

レース専用に研究、開発されたＦ・アーマーは少ないエネルギーで長時間の高速移動が可能な特殊マシーンである。艦船は大出力のブースターを備えているため、Ｆ・アーマーに楽についていくことはできたが、Ａ・アーマーでＦ・アーマーなみの速度を出すためには多量のエネルギーがどうしても必要。護衛の任務をなし遂げるためには、途中で何度も空母に帰って燃料補給を繰り返し、補給完了後にふたたび出撃していくという厳しいパターンを取らざるをえなかった。

企画室より

未帰艦者、多数帰還か？

ギャラクシーグランプリではどんな大事故が起こっても、すみやかに処置がほどこせるように多くのオフィシャルが各宙域に待機している。今回のレースもそれは例外ではなく、事故や攻撃を受けてリタイアしたＦ・アーマーのパイロットたちは、そのほとんどが大事にいたることなく救出された。

この万全の体制により、Ａ・アーマーのパイロットも多数救助されたもよう。今回の作戦は突発的であり、正規の軍行動ではないという事情もあるため、帰還報告者は無条件で復帰が認められる。

初心者のためのプレイ参加の手引き

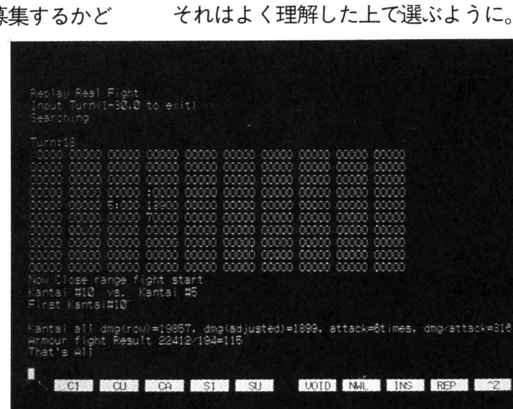
初めてトップに参加する人には、いったいどういうゲームなのかわからない人も多いはず。ここではその基本的なアウトライン、参加のポイントなどを紹介しよう。

このゲームではまずプレイヤー（参加者）に戦争に参加するチームをつくりマシーンを選んでもらい、銀河連邦軍、シリウス同盟軍にある各５艦隊のなかのどれかに入ってもらう。送られてきたデータはすべてコンピュータにインプットされ、戦いがスタート（戦闘は全部コンピュータがやってくれる。写真参照）。ふたつの軍の艦隊が戦いを繰り広げるなかでどれだけの戦績を残せるかを競うというSLGなのだ。

好成績をおさめたプレイヤーはエースとして認定され、つぎの回から少し有利な条件で参加できる。エースチームに与えられるのが〝キャラクターコード〟、キャラクターが帰ってこなくても１度でもエースになったことがある人がずっと持っていられるのが〝認識コード〟。エースにならなくても結果がわかる有料結果郵送を申し込んだ人が持っているのが〝結果郵送ナンバー〟だ（前回募集分は２月まで有効。いまは受け付けておらず、再募集するかどうかは未定）。もちろんこれらのナンバーはなくても参加できる。

実際の参加するときのためのコツも少し紹介しよう。まずキャラクターの能力は平均的にふりわければ、オーソドックスに。どこかを重点的にふりわければ得意と不得意ができる。キャラクターの性格などをよくイメージした上で決めれば、より楽しむことができる。

部隊選択では〝対艦部隊〟を選ぶと比較的高いポイントを得ることができるので、エースになれる可能性は高い。がトップエース、シナリオの任務達成チームになるのは非常に難しくなる。それはよく理解した上で選ぶように。



▲結果はこのようにリプレイ機能を使ってチェックする。これは前作戦の時のもの。戦闘はフルオートで、個人結果は別に出力できる

ベテランエース戦果リスト

これは有効なキャラクターコードを持っているペア（前回の作戦で無事帰艦しているエースペア）の今回の作戦での戦果リストです。表の各事項の見方は176ページを参照してください。応募のときに自分のペアのキャラクターコードをまちがえないように気をつけてください。まちがえると失格になります。帰艦の欄に×がついているペアは残念ながら今回帰艦してきませんでした。そのキャラクターコードは無効になりますので、今後は使用しないでください。ただし、今回の作戦の未帰艦は……。今回に限り未出撃ペアも10のトレーニングポイントを獲得できます。

銀河連邦エース

コード	得点	帰艦	艦隊	アーマー	艦
GA403	2348	○	2	6	2
GA508	562	○	2	0	0
GA513	1772	○	2	1	9
GA611	3349	○	1	7	7
GA615	2632	○	5	2	5
GA627	826	○	1	2	4
GA630	2240	○	2	8	1
G01203	1020	○	2	3	5
G01403	1706	×	4	3	5
G01411	1342	○	2	3	5
G02108	917	○	2	2	7
G02209	2734	○	2	2	7
G02304	1295	×	2	1	6
G03209	1022	×	2	0	2
G03302	3314	○	2	5	0
G03304	未出撃				
G03312	未出撃				
G03407	314	○	4	1	0
G03501	2078	×	4	4	7
G03503	1218	○	5	2	7
G04101	1000	○	1	4	0
G04107	940	×	1	3	0
G04201	4173	○	2	3	7
G04207	3661	○	2	7	4
G04303	未出撃				
G04304	未出撃				
G04307	2824	○	4	8	4
G04314	未出撃				
G04401	3563	○	1	7	2
G04405	未出撃				
G04408	未出撃				
G04501	0	○	5	0	0
G04506	1913	○	5	1	7
G04507	1535	○	5	3	5
G04508	0	○	5	0	0
G05000	2179	○	3	2	7
G05101	1411	○	1	3	4
G05103	1784	○	1	2	4
G05104	3152	○	1	4	5
G05106	4122	○	1	4	4
G05107	3349	○	1	4	8
G05108	3701	○	1	5	5
G05110	2710	○	1	5	5
G05201	576	×	4	2	0
G05203	2425	○	2	4	3
G05205	2984	×	2	2	7
G05206	1893	○	2	7	3
G05208	3542	○	2	7	8
G05213	1935	○	2	2	4
G05303	1503	○	1	1	7
G05304	953	○	2	2	4
G05307	未出撃				
G05312	1534	○	1	3	6
G05313	572	×	3	1	1

コード	得点	帰艦	艦隊	アーマー	艦
G05314	未出撃				
G05315	未出撃				
G05316	1727	○	5	1	6
G05401	797	×	4	2	2
G05402	261	○	4	1	0
G05404	2585	○	2	7	2
G05405	2195	○	4	5	5
G05408	2059	○	4	4	6
G05409	4040	○	4	13	2
G05501	2495	○	2	7	7
G05502	1239	○	5	1	1
G06101	4246	○	1	5	6
G06102	2628	○	1	7	4
G06103	438	×	1	1	0
G06104	500	○	1	0	4
G06105	3349	○	2	7	3
G06108	1120	×	1	3	2
G06109	2530	○	2	4	6
G06111	638	×	1	1	1
G06114	171	×	1	0	0
G06115	未出撃				
G06116	3024	○	1	4	8
G06203	2833	○	2	4	3
G06205	1845	○	2	5	1
G06301	0	×	3	0	0
G06302	未出撃				
G06304	未出撃				
G06305	未出撃				
G06306	0	○	5	0	0
G06307	未出撃				
G06309	3968	○	2	6	4
G06310	未出撃				
G06311	未出撃				
G06401	0	○	4	0	0
G06402	284	×	4	1	0
G06403	242	○	4	0	0
G06404	201	○	4	1	0
G06405	229	×	4	2	0
G06406	2587	○	4	4	8
G06407	69	○	4	0	0
G06408	1615	×	4	3	5
G06409	775	○	4	2	0
G06502	2589	○	5	5	2
G06504	1091	○	5	3	3
G06506	1740	○	5	6	1
G06507	1360	○	1	1	7
G06508	263	×	5	1	0
G06509	1539	○	3	5	2
G06510	2829	○	2	4	6
G06511	952	○	5	1	6
G06512	1427	×	5	0	9
G06513	1431	○	5	3	7

シリウス同盟エース

コード	得点	帰艦	艦隊	アーマー	艦
SA201	1282	○	9	5	1
SA405	492	×	6	1	0
S01706	1535	○	8	1	4
S01902	1837	○	6	3	3
S01005	531	○	10	0	1
S01009	1115	○	10	4	1
S02606	1483	×	10	1	2
S02703	3307	○	6	5	4
S02707	1250	○	6	3	4
S02810	1313	○	8	1	5
S02904	977	○	6	2	5
S02905	2846	○	9	2	6
S02907	55	×	9	0	2
S02011	883	○	10	1	3
S03801	477	×	8	0	6
S03803	1787	○	8	2	5
S03808	1664	○	8	2	4
S03902	1299	○	9	4	4
S03010	1617	○	10	4	1
S04607	599	×	6	2	0
S04702	818	○	10	2	1
S04703	983	○	7	2	3
S04707	904	○	7	3	1
S04711	1044	○	7	2	4
S04713	0	○	10	0	3
S04801	1620	○	8	7	0
S04803	178	○	8	1	2
S04804	失格				
S04805	2218	○	8	9	0
S04807	2341	○	8	8	0
S04901	420	○	10	2	0
S04902	346	○	10	1	0
S04903	1238	○	9	4	2
S04905	818	○	10	1	3
S04907	257	×	9	0	0
S04004	1886	×	6	6	4
S04005	1294	×	6	2	4
S04010	1477	○	10	2	3
S04012	23	×	10	0	0
S04014	338	×	9	1	0
S04015	1133	○	9	3	1
S05601	0	×	6	0	0
S05602	404	○	8	1	1
S05603	2414	○	6	6	8
S05607	1919	○	6	1	6
S05608	1060	○	6	2	5
S05610	851	○	10	2	1
S05614	失格				
S05615	1287	○	6	2	8
S05703	283	○	6	1	2
S05704	909	○	7	4	0
S05705	423	×	7	1	3
S05706	1096	○	7	3	6
S05708	1057	○	7	0	4

コード	得点	帰艦	艦隊	アーマー	艦
S05709	930	○	7	3	5
S05710	256	×	7	1	0
S05711	1080	○	7	6	0
S05801	323	×	8	1	1
S05805	1431	○	9	3	0
S05806	1211	○	10	4	1
S05807	2063	○	8	3	4
S05808	1135	○	8	2	3
S05809	644	○	7	1	2
S05810	570	○	8	2	2
S05811	359	○	8	0	3
S05812	599	○	10	2	1
S05813	533	○	8	2	2
S05902	1089	×	9	5	0
S05903	409	×	9	1	0
S05906	758	×	9	3	0
S05001	747	○	10	1	4
S05002	201	○	10	1	4
S05004	2099	○	10	5	0
S06602	962	×	6	2	2
S06604	532	×	8	1	5
S06609	211	×	6	0	0
S06610	2041	○	6	3	5
S06611	1670	○	6	5	4
S06613	1753	○	6	3	4
S06614	1973	○	6	7	2
S06615	241	○	6	0	1
S06701	1179	○	8	6	0
S06703	1307	○	7	4	0
S06704	787	○	7	1	3
S06705	284	×	10	0	1
S06706	1043	○	7	4	0
S06709	883	○	7	3	2
S06801	1190	○	8	1	4
S06802	1302	○	8	4	1
S06803	471	○	8	0	3
S06804	360	×	9	1	2
S06806	416	○	8	1	2
S06807	1362	×	8	2	3
S06810	834	○	8	2	4
S06901	1106	○	9	4	1
S06903	1251	○	9	3	5
S06905	680	○	9	2	5
S06000	1052	○	10	3	2
S06001	721	○	6	2	0
S06002	366	×	9	0	0
S06003	1853	○	7	6	0
S06004	2622	○	8	9	0
S06005	1373	×	7	4	0
S06010	87	×	9	0	0
S06011	357	○	10	1	3
S06013	616	○	10	2	2
S05007	930	○	7	2	3

各艦隊戦果&ランキングリスト

獲得ポイントで各艦隊の上位に入り、なおかつ帰艦したペアは、まだ持っていなければキャラクターコードが与えられ、エースとして認定されます。両軍の総合順位で1位になったペアは、トップスコアラーとして認定されます。また、A・アーマーの撃墜数の一番多いペアはトップエースとして認定されます。トップエースは173ページに発表してあります。エースとして認定される数は、各艦隊の戦果などによって変動します。作戦で活躍した艦隊はより多くのエースが出るのです。

表の「順位」は各艦隊内でのもの、「総合順位」は両軍それぞれでのもの(未帰

連邦艦隊戦果

①連邦第一艦隊
目標:惑星チェッカー
第2ターンにD10より突入。C9、E6と小惑星帯を通過して進軍し、H4でサラスヴァディ艦隊を撃破。トップで惑星チェッカーに到着した。遠距離での攻撃6回、防御2回。艦隊戦2回(⑥2回)。
参加509機、帰艦273機。

②連邦第二艦隊
目標:惑星チェッカー
第1ターンにC10より突入。E7にてサラスヴァディ艦隊と遭遇。激しい艦隊戦の結果、大ダメージを受けた。第12ターンにD6でパールヴァティ艦隊により撃破。遠距離での攻撃6回、防御4回。艦隊戦3回(⑥2回、⑧1回)。
参加894機、帰艦377機。

③第一遊撃艦隊
目標:惑星チェッカー
第3ターンにB10より突入。D6からD4まで独立機動艦隊と艦隊戦を行いながら進軍し、これを撃破。第14ターンにD3でラクシュミー艦隊に敗れる。遠距離での攻撃3回、防御3回。艦隊戦5回(⑦1回、⑨4回)。
参加1013機、帰艦435機。

④第二遊撃艦隊
目標:惑星チェッカー
第1ターンにA10より突入。魔龍方陣艦隊との艦隊戦の後、C8、D6を通過。第14ターンに惑星シケイン軌道上でパールヴァティ艦隊に敗北。遠距離での攻撃7回、防御1回。艦隊戦3回(⑧2回、⑩1回)。
参加410機、帰艦185機。

⑤偵察護衛艦隊
目標:惑星チェッカー
第3ターンにB10より突入。魔龍方陣艦隊を撃破後、惑星シケイン方面に進軍。C6にてパールヴァティ艦隊に敗れ、第11ターンに壊滅。遠距離での攻撃2回、防御0回。艦隊戦5回(⑧1回、⑩4回)。
参加320機、帰艦210機。

銀河連邦艦隊総計
遠距離での攻撃24回、防御10回。艦隊戦18回。
参加3146機、帰艦1480機。

●銀河連邦

①連邦第一艦隊

順位	総合順位	ポイント	認識コード	コーチ	パイロット	ナビゲーター	キャラクターコード	アーマー	艦
1	8	4246	06101	ガンダウルフ	ディアーネ少尉	ミリエーヌ少尉	G 06101	5	6
2	10	4131	04103	奥野浩司	織倉美保	小栗まなみ	G 07102	5	9
3	11	4122	05106	平野義則	ティア=シーン=ヨーコ	シーン=リア=ヨーコ	G 05106	4	4
4	15	3875	07104	イヌボン中嶌	ベルド	ジャイアン	G 07104	5	6
5	20	3701	05108	梅本昌弘	ツジトモカズ	タムラマモル	G 05108	5	5
6	26	3563	04401	熊田　勝	青葉宏一	天童和美	G 04401	7	2
7	30	3492	07107	西川明利	火龍	水龍	G 07107	6	2
8	35	3354	07108	大竹三千博	パペットマン8029号	キッカイダーRBM9号	G 07108	8	4
9	36	3349	6-029	藤田行人	大下勇次	鷹山俊樹	G A611	7	7
9	36	3349	05107	飯尾　徹	芹沢香澄	芹沢未来	G 05107	4	8
11	46	3152	05104	越後浩一	ピーヒャラ・ピーヒャラ	パッパ・パラパ	G 05104	4	5
12	49	3131	07112	永田　治	オサガメス	リン	G 07112	5	10
13	57	3024	06116	スタジオESP	最場大	白里香	G 06116	4	8
14	62	2889	07114	辻　直也	GODDESS	GOD	G 07114	4	4
15	70	2807	07115	阿瑠須	アルス・ウィザスター	リーン・デューン	G 07115	2	6

②連邦第二艦隊

順位	総合順位	ポイント	認識コード	コーチ	パイロット	ナビゲーター	キャラクターコード	アーマー	艦
1	3	5254	03211	中平貴士	キラ=ジークリンデ	サラ=ジークリンデ	G 07201	3	11
2	6	4814	07202	真鍋忍	ザーイ	クレア	G 07202	11	3
3	9	4173	04201	渡辺直寛	炎ジュン中尉	弓さやか中尉	G 04201	3	7
4	13	3968	06309	高橋健朗	タカハシ・ケンロウ	スズキ・ホナミ	G 06309	6	4
5	19	3719	1-023	長内　章	夢	幻	G 07205	7	3
6	21	3661	04207	中野智之	レイナード・ロジャース・ディダイダスト	エクストラージ・アイフィル	G 04207	7	4
7	23	3590	07207	A-Cha	ロイ・ブリューザ	ゲルハルト・ルナ	G 07207	7	6
8	24	3586	07208	カード紳士	センタ・ムー・パーン	柿沼優子	G 07208	5	9
9	27	3558	07209	下山一夫	スターク=ウィーナ	ウェイミン=クレス	G 07209	8	4
10	28	3542	05208	まてらう	ヒョウ・カルマ	ストーン・リップ	G 05208	7	8
11	29	3525	07211	皇帝絹宮	ジョシュア・アーフィーズ	クローク・フォーツラング	G 07211	3	7
12	36	3349	06105	8823-5	白鳥麗子	かきつばたあやめ	G 06105	7	3
13	39	3314	03302	Black	White	Blue	G 03302	5	9

③第一遊撃艦隊

順位	総合順位	ポイント	認識コード	コーチ	パイロット	ナビゲーター	キャラクターコード	アーマー	艦
1	14	3942	07301	LIPS	アテナ	スパルタ	G 07301	7	7
2	17	3795	07302	中塚和夫	八神裕司	五十嵐真幸	G 07302	4	6
3	32	3421	07303	渡辺真寛	本間かいな	フィアナ・ロフティ	G 07303	7	3
4	33	3407	07304	佐々木繁	A・おしげ	ナイトストーカー	G 07304	8	4
5	41	3255	07305	阿部敏彦	コーラスIII世	クローソー	G 07305	5	6
6	44	3226	07306	乗松正則	小季広花栄	智多星呉用	G 07306	3	3
7	51	3097	07307	近藤晃弘	能戸耕平	立花来夢	G 07307	4	5
8	63	2867	07308	S岡本英樹	グラディオ	シリア	G 07308	3	6
9	64	2866	07309	みら〜ぢゅ	ショウ=ヴァラン	ステマ=フォートウッド	G 07309	8	3

④第二遊撃艦隊

順位	総合順位	ポイント	認識コード	コーチ	パイロット	ナビゲーター	キャラクターコード	アーマー	艦
1	1	5909	07401	蔭山慎一	カミーユ・ビダン	フォウ・ムラサメ	G 07401	7	9
2	4	4902	4-026	野島誠	野司馬亮	埜嶋真琴	G 07402	6	12
3	12	4040	05409	三葉虫幼虫太郎	グレイ	アフレシア	G 05409	13	2
4	18	3742	07407	原　亨	ラミディア	キャティ	G 07404	7	7
5	22	3603	07405	ICE MAN	Wit=Rogue	Colly=Lance	G 07405	7	7
6	25	3585	07406	白土達也	ブリオレオス	デュナン=ナッツ	G 07406	9	2
7	31	3448	07407	経沢　毅	ジョーズ	レティ・ロドリゲス	G 07407	5	7
8	34	3372	07408	千葉岩生	キャロル・ミュー・ダグラス	クラーク・マクスウェル	G 07408	5	8
9	40	3302	07409	柏木　珪	ケイ	ルフィアン	G 07409	10	1
10	42	3235	07410	丸尾くん	まるちゃん	たまちゃん	G 07410	1	9
11	43	3229	07411	下村義宏	アル・マンスール	アルベルト・マーシュ	G 07411	1	10

⑤偵察護衛艦隊

順位	総合順位	ポイント	認識コード	コーチ	パイロット	ナビゲーター	キャラクターコード	アーマー	艦
1	7	4320	07501	PAN	ボルト	ランス	G 07501	11	2
2	47	3143	07502	伊藤一彦	真田美穂	高橋玲子	G 07502	6	3
3	60	3009	07503	土谷展生	T.ブーツェン	R.パトレーゼ	G 07503	7	1
4	73	2783	07504	匿名	三条レイカ	花月舞	G 07504	4	3
5	76	2736	07505	NOMU.P	エレクトラ	グランディス	G 07505	2	6
6	87	2637	07506	松原　孝	風林火山の風	ポワトリン	G 07506	3	5
7	89	2632	3-009	小川　翼	七瀬北斗	谷山舞奈	G A615	2	5

艦者含む。30位以下は－）、「ポイント」は今回の作戦での獲得ポイント、「アーマー」は撃墜したＡ・アーマーの数、「艦」はダメージを与えた敵艦の数。

認識コード（最初にＴＰをつけてください）とキャラクターコードは、次回このペアをエースとして参加させる場合には必ず書いておいてください。ボーナスについては181ページです。

認識コードは参加者に与えられるもので、今後は能力値ボーナスも含めてずっと有効です。ただし、１回の作戦に、ひとつの認識コードで参加させられるペアは１組だけです。キャラクターコードはそのペアに固有のもので、そのペアが未帰艦になると無効になり、獲得したトレーニングポイントも無効になります。

エースはペアの名前と参加サイドの変更はできませんが、それ以外はすべて変更してもかまいません。

●シリウス同盟

⑥サラスヴァディ艦隊

順位	総合順位	ポイント	認識コード	コーチ	パイロット	ナビゲーター	キャラクターコード	アーマー	艦
1	1	3307	02018	海原朋和	シェスター=E・ローカス	オリビア=レイトール	S 02703	5	4
2	4	2804	07602	山田　彰	逆襲のジャマ	エルピー・プル	S 07602	4	5
3	7	2572	07603	二澤隆宏	タカヒロ・フェンリル	エミ	S 07603	10	1
4	9	2466	07604	森山優希	ウィリーバルト	セイラ	S 07604	8	4
5	10	2456	03602	本田憲啓	フレデリカ	ヒルデガルド	S 07605	8	3
6	12	2430	04712	伊藤智之	伽愉羅	亜世瑠	S 07606	4	3
7	13	2414	05603	森岡拓弥	イリス・リューン	エイミー・リューン	S 05603	6	8
8	18	2229	07608	紫田啓吾	いずみ	あやの	S 07608	5	7
9	19	2227	07609	高橋光栄	サ=ンガ・マフ	さ・んが・まふ	S 07609	5	3
10	21	2224	07610	LIPS	ニケ	ウリエル	S 07610	6	5
11	22	2218	07611	新　修	沖田玲郎	鳴海つばさ	S 07611	4	8
12	25	2177	07612	久保田佳昭	金閣	銀閣	S 07612	7	0
13	26	2170	07613	大島正己	ダイ・マシマ	タケバ・シロウ	S 07613	4	6

⑦ラクシュミー艦隊

順位	総合順位	ポイント	認識コード	コーチ	パイロット	ナビゲーター	キャラクターコード	アーマー	艦
1	14	2375	07701	磯部　稔	空母そそそそ	カダヒー・のりこ	S 07701	6	0
2	20	2225	03906	上野　拓	D.アステリアス	サー・グレイン	S 07702	7	0
3	30	2140	07703	大橋和広	アルトウェル	セーラ	S 07703	8	0
4	42	1978	07704	佐久川政良	ル　ク	アルテミス	S 07704	6	0
5	43	1974	07705	遠藤啓暢	スターライト	ムーンライト	S 07705	6	0
6	45	1948	07706	長瀬浩一	カホ・オオノギ	ミーリア・ルーン	S 07706	7	0
7	57	1858	07707	ミッテラン	ラファール	シュペルピューマ	S 07707	4	3
8	58	1853	04809	森　勝彦	レイナス・フォーリン	フィーミナス・ラ・ルーン	S 07708	6	0
9	67	1808	07709	小西秀弥	リュウジ・ハザマ	リアナ・フレッカー	S 07709	6	0
10	80	1748	07710	魔法剣士ラングフィール	護堂十字	ロジャー・フォーチュン	S 07710	6	0
11	81	1745	07711	今井　潤	シヴァ	クリシュナ	S 07711	2	5

⑧パールヴァティ艦隊

順位	総合順位	ポイント	認識コード	コーチ	パイロット	ナビゲーター	キャラクターコード	アーマー	艦
1	2	2906	07801	ラリー・シャイア	レビィ・マーベック	彩東由貴	S 07801	7	3
2	5	2765	07802	ビックX勝新	西新宿の親父	浦安の黒ちゃん	S 07802	9	0
3	6	2622	06004	中里亮介	レガシア=サーベルスターク	ハマンカン=ザイハーン	S 06004	9	0
4	8	2561	07804	浅海文隆	シャン	カーラ	S 07804	7	0
5	15	2341	04807	R.Master	ディグウェル・ジィ	フィル・リーア	S 04807	8	0
6	16	2258	07806	長谷川博永	ヴォータン	ブリュンヒルデ	S 07806	6	0
7	22	2218	04805	榊　魑魅	デュラン・キル	エリシアーナ	S 04805	9	0
8	36	2063	05807	土方　格	カイラル・レイン	アスゲルド・レイン	S 05807	3	4
9	46	1946	07809	澤木広昌	リナ=インバース	ガウリイ	S 07809	2	2
10	50	1917	07810	大栗頭銀次	九樹朱麗	斗上疾雲	S 07810	6	0
11	51	1912	07811	ノグラー	エリス=フナー	シルヴィア=レイン	S 07811	6	2
12	59	1851	07812	伊場隆之	キャロム=シルファ	フレール=シュタミッツ	S 07812	5	3
13	63	1831	07813	流石	アリシア=ティルール	ソロン=イライアス	S 07813	4	0
14	69	1789	07814	西脇　篤	デュモン	バラン	S 07814	6	0
15	72	1787	03803	しまくん	フィリム=ミーナ	ルミナ=フェリス	S 03803	2	5

⑨独立機動艦隊

順位	総合順位	ポイント	認識コード	コーチ	パイロット	ナビゲーター	キャラクターコード	アーマー	艦
1	3	2846	02014	渡邊淳二	S・クフィル	G・ハインド	S 02905	2	6
2	11	2431	07902	美勢勇人	ロバート=レック	リリアス=ネビュラート	S 07902	8	0
3	17	2250	03810	PAN	レアル=カイニス	ステファニー=ウォン	S 07903	5	5
4	31	2131	07904	TORRY	ベルカ	ライカ	S 07904	0	4
5	48	1926	07905	ドルアーガ	GILL	GASYU	S 07905	5	0
6	69	1789	07906	国松誠	斬奸	サンディ	S 07906	6	0
7	71	!788	07907	長谷川貴義	大口源介	神代平吉	S 07907	6	0
8	92	1645	07908	S.I.D	ニケ	ウリエル	S 07908	5	0
9	94	1629	07909	UR-BAN	UR-BAN	TAM	S 07909	5	0

⑩魔龍方陣艦隊

順位	総合順位	ポイント	認識コード	コーチ	パイロット	ナビゲーター	キャラクターコード	アーマー	艦
1	33	2099	05004	黒木英克	ラ・ヴェル	メンデル・ス・ゾーン	S 05004	5	0
2	90	1662	07002	CP・Bowie	不知火睦月	白露葉月	S 07002	5	4
3	95	1628	07003	大金由秀央	コンプ	ティーク	S 07003	1	5
4	98	1618	07004	大福和尚	七福仁	五福静	S 07004	4	1
5	99	1617	03010	谷口松蔵	水前寺龍揮	流香魔魅	S 03010	4	1
6	106	1594	6-005	ADL	ルン・ルン	クリ・クリ	S 07006	4	3
7	118	1534	07007	海老一号	ジャネット	ルパ	S 07007	5	1

同盟艦隊戦果

⑥サラスヴァディ艦隊
目標：惑星チェッカー
第１ターンにＡ８より突入。Ｅ８にて連邦第二艦隊と遭遇し損害を受ける。小惑星帯を通過しトップで進軍していたが、第21ターンにＨ４にて連邦第一艦隊に敗れる。遠距離での攻撃４回、防御４回。艦隊戦４回（②２回、①２回）。
参加421機、帰艦224機。

⑦ラクシュミー艦隊
目標：惑星チェッカー
第１ターンにＡ８より突入。Ｃ７、D5と順調に進軍し、Ｄ３にて第一遊撃艦隊を撃破。さらにＥ４、Ｇ４と進み、パールヴァティ艦隊に続いて３位でゴールインした。遠距離での攻撃３回、防御６回。艦隊戦１回（③１回）。
参加530機、帰艦305機。

⑧パールヴァティ艦隊
目標：惑星チェッカー
第２ターンにＡ９より突入。Ｄ６、Ｄ５で偵察護衛、連邦第二、第一遊撃の３艦隊を連続撃破。２位で目標に到着した。長距離での攻撃１回、防御６回。艦隊戦４回（②１回、③１回、④１回、⑤１回）。
参加892機、帰艦490機。

⑨独立機動艦隊
目標：惑星チェッカー
第２ターンにＡ９より突入。Ｄ６、Ｄ５、Ｄ４で第一遊撃艦隊と４ターンにわたって艦隊戦を行い、第13ターンに壊滅。遠距離での攻撃２回、防御７回。艦隊戦４回（③４回）。
参加389機、帰艦179機。

⑩魔龍方陣艦隊
目標：惑星チェッカー
第１ターンにＡ10より突入。突入と同時に第二遊撃艦隊と艦隊戦。その後すぐに偵察護衛艦隊との艦隊戦に入り、第６ターンにＣ９にて壊滅。早々と撤退した。遠距離での攻撃０回、防御１回。艦隊戦５回（④１回、⑤４回）。
参加409機、帰艦268機。

シリウス同盟艦隊総計
遠距離での攻撃10回、防御24回。艦隊戦18回。
参加2641機、帰艦1466機。

銀河絶対非武装中立宙域

●え〜、私が「黒めがね」のコーチ、佐藤です。べりぃべりぃはっぴぃ！であります。

念願のエースだ！ マハールαに乗れる！ ということで、ウチのチームも強化。トップエースをねらいたいと思っていますので、思っていたより若かったゾール・テラス司令にわが分身たちを託します。

野望に燃える佐藤でした。

〈岩手県・佐藤良雄〉

※ということで、前回の目標達成ペアのコーチからのコメントでした。前々回の目標達成ペアは現在も高水準で活躍中ですから、こちらも負けないようにがんばってください。

●今回もオタッキーだな、と予想してたけどＦ１でくるとはね。自分は銀河連邦とフェラーリ、プロスト、マンセルが好きだから、フェラーリがシリウスになったのは悲しかった。別にシリウスにしてもよかったんだけど、最初に「ず――っと銀河連邦だ！」と決めていたからフェラーリを捨てました。シナリオのあたりはずれでいうと、今回は「少しはずれ」とみた！

〈大阪府・G=バーガー〉

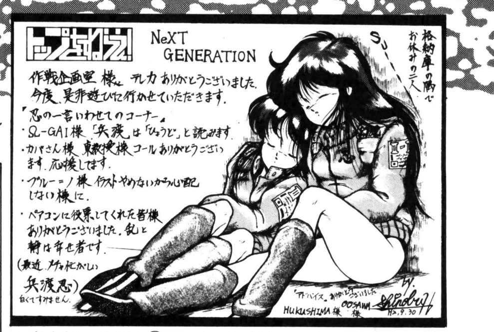
●私は驚愕してしまいました。次回作戦シナリオ、凄いアイデアなのか、ただ魔がさしたのか……。この作戦で未帰艦になったら洒落にならないですね。ティ〇ルのＦ・アーマーがんばれ！

〈神奈川県・ブルーノ〉

※いろいろお手紙をみてると、やっぱり「少しはずれ」というのが正解のようですね。それにアイデアは魔がさした、というべきでしょう。これをトップのゲームシステムでやるのはけっこう苦しいのです。洒落にならない未帰艦は174Ｐのコラムをどうぞ(苦笑)。 次回は宇宙怪獣に宇宙海賊と、オールスター(？)キャスト。あたりはずれはいかに!! Ｇ=バーガーさん、TP07A01、１＋１Ｐ。ブルーノさん１Ｐ。

●なぜだ！ なぜ連邦第二艦隊はめだたないのだ！ 確かにあまり派手なところはない地味な艦隊だが、過去の艦隊戦では６戦５勝１敗。両陣営の艦隊のなかでは(たぶん)１番勝率が高いし、アーマーの帰艦率も(かなり)高いほうである。こんなに優秀なのになんでこうもめだたないのか、わからない。もう少し注目されてもいいと思うのだが。

〈千葉県・田中慎一郎〉



▲東京都・兵渡忍Ⓐ。かなりお忙しいらしいというのを聞いてます。お身体こわさないように

▼富山県・くまに陣（１P）いえいえコンテストでは10位に入ってますよ





▶大阪府・さんとうたけし（ＩＰ）というお手紙のＧ＝バーガーさんとは逆の組合せも……



▲香川県・昏蛇亜那Ⓐ。ついに今回未帰艦！ だけど今回の未帰艦は……



▲茨城県・狼忍（IP）パターンは同じだけど一番笑ったネタ



▲神奈川県・みるきぃうえい☆(TP07A03、１＋１P）ないのでは？(笑)



▲奈良県・阪田幸司（１P）エーテル宇宙なら意味があると思います

常連のための番外編ハズはが



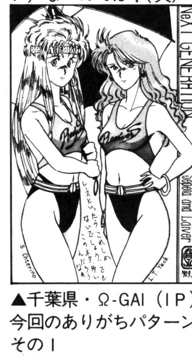
▲栃木県・清原正栄



▲千葉県・諸岡由美子



▲秋田県・清水麗央



▲千葉県・Ω-GAI（IP）今回のありがちパターン、その１



▲広島県・高野天野（１P）目標達成にはやはり部隊も重要ですから……

ベストペアコンテスト 結果発表

ベストペアコンテストの投票は、締め切りまでに634票。投票の1位を3ポイント、2位を2ポイント、3位を1ポイントとして集計した結果は㉗ギイン＆リエティス（藤沢えいる）が476ポイントを獲得して1位でした。2位には僅差(452ポイント！）で①レライ＆メイド（高島大）が入り、シリウスが1位2位を独占。銀河連邦では、394ポイント獲得で3位の㉔ミーア＆フィーネ（紅葉くるみ）が最高でした。以下の順位を途中まで書くと㉖⑭③⑬㉘⑮⑩㉑⑧㉕⑱⑳でした。

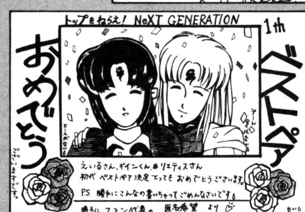
特別賞は⑰さあら＆あれす（2位は㉓、3位は⑳)、小隊長賞は⑧ジーク＆ライジでした。

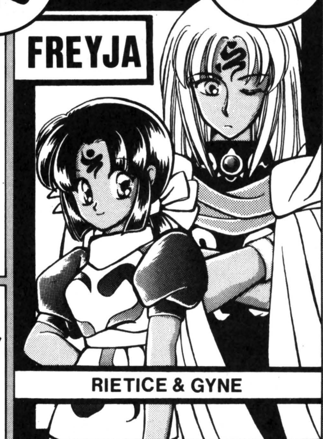
1位のペアにはキャラクターコードS0700A。以下S0700B、G0700C、G0700D、G0700Eを5位までのペアに。1位のペアにはこれ以外に記念品のテレカ＆1＋1P。小隊長賞にはS0700F＆テレカ、特別賞には1＋1P＆テレカ。トレーニングボーナスはなし。それ以外には、それぞれ1P。認識コードを持ってなければ、TP07C××(××のところにペアの数字)。

なお予想の完全正解はなし。1位に㉗を予想した人のなかから、東京都・清水信彦、福岡県・KINOKA、兵庫県・方舟、奈良県・田島信彦、東京都・小西彰一にそれぞれ1＋1P。認識コードは順番にTP07D01から05。

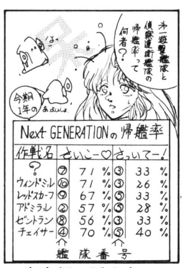


▶というわけで、これが藤沢さんの投票でした
▼結果が出るまえから早くもこういう気の早いお手紙が……（匿名希望）





▲第1回ベストペア・コンテスト優勝、ギエン＆リエティス（藤沢えいる）



▲東京都・隠水（TP07A04、1＋1P）連邦は防御が低めですから



▲不明・シーラ（TP07A05、1＋1P）それをいっちゃおしまい……



▲富山県・佐藤正臣（1P）これは魔龍方陣艦隊へのエール



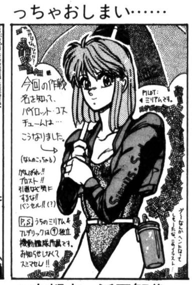
▲埼玉県・道尾総司（TP07A06、1＋1P）時代考証が甘い！



▲神奈川県・ブルーノ（1P）499ポイントはけっこう立派ですよ



▲埼玉県・カバさん（1P）今回も、またしても、のようですね



▲京都府・浜田智代（1P）今回のありがちパターン、その2



▲福岡県・東教授!?（1P）あっぶねー。なんか怖いなあ……



▲福島県・亜由香（TP07A07、1＋1P）左の口直しにどうぞ（笑）



▲埼玉県・ふえるだむど（1P）ゲルガーはリタイアなんだけど？

※銀河連邦側の女性司令官グレア・フェルナンデス（グラマーな金髪美人だそうだ）の率いる連邦第二艦隊は確かに地味め。戦績もいいし、エースも輩出している主力艦隊なのに、連邦第一艦隊や第一遊撃艦隊の活躍の陰になるかたちになってますね。ということで、連邦第二艦隊に限らず、自分の好きな艦隊に対するエールを募集！　どんどん送ってください。TP07A02、1＋1P

●なぜだー!?　なぜ連邦でササキ司令にだけ、能力にCがあるんだー!!　シリウスにはふたりもSを持つ司令官がいるというのに……悲しい。ぼくはササキシロウ司令が気に入っているんですよう。

〈香川県・明比英高〉

※てなぐあいのものを。エール・コーナーをスペースがあればつくりたいですね。ちなみにササキ司令は髭モジャでにこやかなダンディ(?)です。1P

※その他の特別認識コードは

・独立機動艦隊の戦術立案で、香川県のMole（TP07B01、1＋1P)

・小隊長制に関してのアイデアで、鳥取県の美里綺亜（1P）と京都府のカール（1P）

トップ作戦企画室

お手紙は認識コードとボーナスポイントの対象になります。どしどしお手紙、イラスト、提案、質問、ゲームのシナリオ原案などをコンプティーク編集部・作戦企画室まで送ってください。封筒やハガキにも忘れずに住所、氏名、キャラクター名、チーム名、所属艦隊、(あれば）認識コードやキャラクターコード、ペンネームも書いておいてください。

ボーナスポイントはランクインして獲得できるものとは少し異なり、1＋1Pとは技術項目、性格項目それぞれに（ふたりとも）1ポイントずつ追加されるということで、1Pとはどちらかひとつの項目に1ポイント追加できるということです。どちらに追加するかは自由。能力値の合計の最高は35ポイントというのは同じ。能力値の性格項目も技術項目も35ポイントになった人(Ⓐマークをつけます)にはオリジナルテレカをプレゼント。いつ獲得したものかを書いて、作戦企画室まで連絡をしてください。確認しだいお送りします。

銀河連邦 シリウス同盟 準エースリスト

この準エースリストは、今回の作戦で活躍しながらポイントが足りなかったり、ポイントは十分だったのに未帰還になったりした人を参加艦隊別の順位に分けたものだ。×が最後についている人は未帰還。基本的に両艦隊のベスト300だが、艦隊によってはランキング外のベスト20になっている。このリスト入りでの特典はとくにない。

①連邦第一
原之下来×
VIL-HEL…×
首藤哲治郎
富樫忍×
満久保龍一×
堀充宏
藤元武信
神保恒
清水一夫×
大橋隆一
平野鉄之助
江藤隆一
宮嶋甲子雄
村井吉範
山崎和登
金森智哉
川崎大輔
軒原翼
坂口徳仁
増井孝行
渡辺隆行
鈴木光博
名田徹
幻聖龍×
後藤強
河内徹郎
広瀬八郎
JOANJETT
片岡賢治
ドラスティーJr
平井敬幸
吉森直×
姫野恭貴
山中普爾
夢風翔
木村拡司
堀内貴志
石川伸也
LIPS
奥村博永×
水戸潤
新谷信義
小林亘
結城憲司
ノムラ
三木達至
中川一樹×
栗田征和
ラルス
矢尾板隆
江川弘行
国分伸慈×
真
山本勝弘

②連邦第二
篠田洋幸×
いかふ
山田直幸
舟澤晴夫
姫野恭貴
LIPS
築井直樹×
藤下茂雄
ブライト…×
落合宏明×
赤川尚行×
加藤大助
高田亮
岡本淳一×
斎田知昭
ヘケター…
オレに…
山来貴
今田壮
孫堅
関口快太郎
柴田芳和
山田光
田村了×
壬生狼
中川健治
山田正行
天野孝太郎
広木大×
杉原光明
横溝秀之
鯨面ナムジ×
大久保慶太
D.H
中村超
パーン
早瀬公一×
千明博行
木林十兄之
PANX
永田聡
トウキョウバイス×
佐々木淳×
中本善之
延沢圭介
田中浩二
渡邊幸夫
升井正樹
青柳孝広×
高岡耕嗣
S.K君×
化西多加行
究極生物カーズ
池田慶介×
かりん
緑川剛
山崎長武
岡浩史
江原宏
大城盛行
高橋秀明
坂本和幸
作本直貴
松岡隆之×
小林広明
粂典宏
谷田部淳一×
木村修治
長妻行則

③第一遊撃
青木寛×
根岸隆雄
柁山洋平
浅野岳彦
大石将軍
城一太
住友太一
滝口真
浅野岳彦
LEYTON
大神主誠尊×
中村無門
島崎裕也
桜井克美
HIDEO
空母そそそそ
アズ・デュール
勝見栄一
築井直樹
伊藤大祐
青田大輔
朝倉開
平野公俊
遠藤広之
中野竜一
塚田史仁
山根和仁
張子房×
蔦木健太郎
ロイ・フォッカー×
丸田隆
森田康弘
チンギス・デービス
諏訪英明
好本和弘
KEN
紫葉貴博
横山智洋
DINEZUNA
後藤喜一
西沢真樹
佐久間直人

④第二遊撃
きなさとP
笠原和治
狸山雲国斎×
さあみ
照塔鋭人
リークくん
松井長寿
秋山孝
沢村彰一
中居浩一
對馬輝明×
L.O.T.H
R岡本英樹
ルート
大山覚
星野昌幸
冥王
長谷川智也
西谷真吾
高橋豪
佐藤博也
さだるすうど
ピィ
對馬輝明
古川伸也×
T.W.S.P
藤崎善彦
若杉知大
土井重寿×
佐藤公史
鎌田淳
沢村吹雪×
石橋一英
西谷真吾×
鳥坂司×
高谷博
川迫巧佐
三葉虫幼…
安井一雄
ヨツチモ
菊野弘志
高塚千可志×
本間和彦×
田波治彦

⑤偵察護衛
野村宣文
侍武士
かるな
HIRO-S
パルティータ
小谷隆雄
清水博
早渕智生
松本大
真部良平
Tim
秋本ひうま
李之本築澄
安座間喜輝
PIT
シルナ・ラン…
山腰栄一×
宮本康明
山腰栄一×
吉村孝×
Miss Apple

⑥サラスバディ
中村慶
渡辺良信
斎藤文宏×
松岡高志
ソロン
K.シャーヒナー
森雅規
旅の楽士
松村武志
NAMELOT
ちょっぷ
谷口道郎
田中憲
silpheed
未永雅宏
暗黒帝王
Ω-GAI×
忍の里×
ジェイソン
湊川春男
連絡猫
赤坂崇
中居生喜×
逸見智弘
向尾将樹
奥山好明
河田卓
A.Ma
フェニル
畑辺智一
芝原誠人×
風エルフ
高橋祐樹
渡辺史幸×
津呂賢一
山内芳樹
下村義宏
掬川義人×
佐藤博也
白川慎一郎
山脇慎太郎×
Team-レイ
高橋秀明×
佐々木裕司
高須恵一郎×
山本信宏
萬谷寿司×
水無美奈美
牧野哲久
YAM-SAN
徳益健×
M.G
大本幸宏
おらおらおら×
小川敏夫
西本竹広
稲葉広英
渡辺靖彦
板橋毅
宗石幸太郎×
武良昌和
伊藤建
岩下岳彦
森一徳
千田貴幸
正村学
田中紀之
大槻優
野沢浩一
戦無義仁
鳴海将魔
山本信一郎
岩田昌和×
安栖公也
土井春美
小沼克真

⑦ラクシュミー
常藤裕司×
藤井光也
高瀬靖宏
宮下崇
吉田充隆
松本伸宏×
柏木優和
西村正秀×
安達晴康
小矢野匡男
ターサン博士
戸塚敏史
ル・ケブレス
宮下功
Kino
風藤くん
浅尾直幸
吉村忍
斉藤裕之
川田勝彦
西畑文紀
水谷勝
天空龍凰②
早川豪則
羅印春人
青炎
A.Schorheit
M.M
マッケンローボン
安積浩一郎
加藤正啓
三条瑠帝×
まんまる×
上田智章
厚木駿
彦坂武志
池田昭
宮野光能
高瀬靖広

⑧パールバティ
河野敏和×
櫻井靖之×
竹本格久
高野天野
斉藤勉
てらさは
エウレカ
大久保実
ルリ・ルリ×
ソーサム・…
浜田博之×
横岸沢英樹
平良寿史
愛沢正
麻倉
村上聡
仙田義之
守安義行
木村敬
音瀬青史
平野元明
中西空也
河内一徳
一尾武
佐藤一博
西隆明
光画部員M
バイオ・チョップ
きちこう
田中チェホフ
山川典久
鈴木強志
浅野岳彦
破龍将
鈴木康郎×
佐藤正宗
塚田修
市川良男×
竹屋幸信
丸山直也×
大久保貴永
増子浩行×
山城一博
REY
S.H
ジョニー…
すぎばや…
新井啓之
ソルバメ
ベティーのB×
藤原徹平
インタプリタ
笹原亮
でんわ
マール
広中豊一
TOYOTA
魔術師須田
岡部晃
吉田正一
ドラゴン…
LIPS
変身コーチ嵐

⑨独立機動
松田宣人×
牧野哲久×
カバさん
矢澤典映
鈴木正彦
三杉淳
堀口直
千葉秀一
魔力王S×
柳田薫
御影姫人×
磔本梧林×
KEN
金井英之
枝順一
斉藤進
隺岡義之
藤川昌弘
芳玲珠明
和田明
園部啓輔×
浜田智代
中谷智弘×

⑩魔龍方陣
神田清志×
ドラゴンBu
PAN
櫛田弘行
RYO×
謎のまりも
服部英貴
ナイトメア
山村昌
Sみさき
スティルス×
井上智広
橋本崇宏
梶
鳴原六甲×
山川大和
ほのお
棚橋卓司
ホワイトナッツ
二階堂裕二×
福島博文

有料結果郵送を申しこんだ方へ

有料結果郵送をお申し込みの方にはすでにお知らせしてありますが、前回の結果郵送はさまざまな事故が発生したため、無効とさせていただきます。したがって、郵送期間は１回延長し、２月号まで有効となります。

今回の結果は前回のような事故がなければお手元に届いているはずです。

ナンバーの使用方法は前回と同じです。ナンバーを応募用紙の結果郵送ナンバーの欄に書いてください。ナンバーは読みやすい字でまちがえないようにはっきりと、書いてください。前回、ナンバーの一部を略していたために未参加扱いになっている人もいます。ひとつのナンバーは１カ月に１枚の応募用紙にのみ有効です。前回とちがうペアで申しこんでもかまいません。

今回の結果は２月号の発売までにはお手元にお届けしたいと思っていますが、年末年始にかかるために大幅な遅延も考えられます。なるべく早く作業は行いますが……。

参加するキャラクターの作成と選択



リーダーズチャレンジ「トップをねらえ！NeXT GENERATION」に参加するには、まず参加するサイドを決定することから始まります。旧帝国の科学技術を受け継ぐ銀河連邦、理力（超自然的な魔法ではないが、科学とは別の思考体系に基づくもの）を基礎体系とするシリウス同盟のどちらか一方を選んでください。このゲームにおいてはどちらも対等な存在です。

一般の参加者は、二人乗りの攻撃機A・アーマーの乗員（またはそのコーチ）として作戦に参加します。銀河連邦側のA・アーマーは、マシーン兵器（人型のロボット兵器）で、シリウス同盟側のA・アーマーは、精神装甲（乗員の意思によって自由に外見をかえられる）を持つ戦闘機です。片方がパイロット、片方がナビゲーターとなりますが、それぞれに常識の範囲内の名前をつけてください。ペアのチーム名（これは愛機名でもあります）も自由にどうぞ。それぞれのキャラクターの性別や性格、特徴などについても、自由に決めてください。これは、シナリオの目標達成ペアを決めるときの参考条件のひとつにもなります。

パイロットはA・アーマーの操縦を担当し、重要な能力は判断力になります。ナビゲーターは主に攻撃を担当し、重要な能力は知識になります。生命力はふたりがどの程度のダメージに耐えられるかを示します（A・アーマーのダメージ許容量を修正します）。この3つの能力を技術項目と呼びます。

パイロットとナビゲーターの役割分担はローテーションによって、メイン2、サブ1の割合で替わることがあります。そのため、あまり能力にバラつきがありすぎると成功しません。かといって、平均的すぎると特徴のないペアになってしまいます。

性格項目のガッツは戦闘不能になったときの帰艦のしやすさに、ルックスは得点評価の面に、ラックはあわやというピンチのときの脱出のしやすさに関係してきます。

能力に使えるポイントは、基本的には技術項目、性格項目それぞれ30ポイントです。しかし、認識コードを持っている人は、より多くのポイントを使えます。その場合、必ず認識コードを書いておいてください。ただし、各項目は最高で30ポイントまでとします。それ以上獲得しても35ポイントとして計算してください。

キャラクターの能力値

①〜③の技術項目は、戦闘に直接関係する能力値。この項目には、最低でも3ポイント、合計で30ポイントを割り当てる。④〜⑥の性格項目は、キャラクターの個性をあらわす能力値。この項目には最低で3ポイント、合計で30ポイントを割り当てる。

①**判断力**	操縦能力を決める
②**知識**	攻撃能力を決める（連邦は武器管制、同盟は精神力）
③**生命力**	戦闘でのダメージ許容量を決める
④**ガッツ**	戦闘不能のときの帰艦の可能性を上げる
⑤**ルックス**	同じ戦果をあげてもより高く評価してくれる
⑥**ラック**	勝ち目のない敵と当たったとき逃げやすくなる

認識コード所有者&エースたちへ

認識コードを持っていればキャラクターの能力値へ追加ボーナスが、有効なキャラクターコードを持っていれば（つまりエースであれば）トレーニングポイントへ追加ボーナスが使えます。

詳細は以下のとおりです。

●能力値への追加

トップエース&スコアラー――――3P
その他の各艦隊の1位――――2P
その他ランクイン――――1P

●トレーニングへの追加

トップエース&スコアラー――――50P
その他艦隊の1位――――30P
その他ランクイン――――20P
その他帰艦したエース――――10P

能力値への追加は技術項目、性格項目それぞれに行われます。2ポイント獲得すればそれぞれに32ポイント使えるということです。

1回の作戦で獲得できるボーナスは、該当するものひとつだけです。たとえばトップエースとトップスコアラーの両方になってもボーナスが倍になるわけではありません。

これらのボーナスは1度だけでなく、何度でも使えます。（未帰艦になったらトレーニングボーナスは無効になります）。トップエースに1度なり、その後ランクインを1度して帰艦しているペアは能力値へ4、トレーニングへ70のボーナスが使えるのです（新トップ第1回の旧トップボーナスも有効）。

有効なキャラクターコードを持っている人も、すべての項目を書きこんでください。キャラクターの名前と参加サイド以外はすべて変更してもかまいません。認識コードのみの人はすべてを変更してもかまいません。

なお、能力値が35ポイントになった人にはテレカを記念品としてプレゼントします。作戦企画室まで、いつ獲得したものか書いて連絡を！

A・アーマーの選択と作戦計画

キャラクターの能力を決定したら、つぎは戦場で搭乗するA・アーマーを選択し、それに武器とオプションを搭載しなくてはなりません。A・アーマーは下の表のなかから、参加するサイドに合わせて選んでください。エース専用機は有効なキャラクターコードを持っているエースしか選択できません。

A・アーマーの機動性とは、機体の移動・機動能力の高さをあらわします。これが高いと、主に攻撃面で有利になります。回避性能とは、機体の大きさも含めた攻撃回避能力の高さをあらわします。これが高いと、主に防御面で有利になります。装甲・シールドが高いと、敵弾が命中した場合のダメージを無効または軽減することがあります。

銀河連邦側は、A・アーマーの搭載量までの重量の武器やオプションを、シリウス同盟側は、A・アーマーのサイコポッドの量までのエネルギー減少量の武器やオプションを搭載できます。

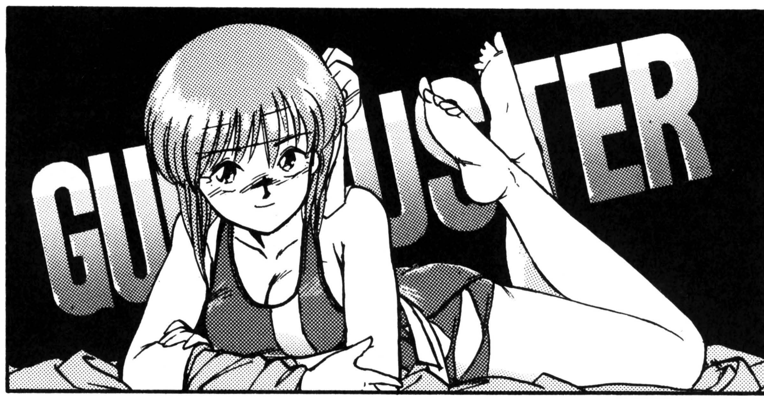
武器の「使用回数」の「複」は弾切れ、故障、呪文失敗などが起こるまで（約30%の確率）何度でも使えるものをあらわします。「用途」の「対A」は対A・アーマー用です。これはひとつの目安で、それ以外に効果がないというわけではありません。

搭載できる武器やオプションはどちらも最高で10種類まで。ただし、武器のほうは、数量を記載すれば同じものを複数持てます。オプションのほうは、同じものはひとつしか持てません。注意してください。

毎回のシナリオは、基本的にはそれぞれ5艦隊ずつの作戦行動によって構成されます。この後にあるシナリオをよく読んで、どの艦隊に参加するかを決めてください。艦隊は遠距離では偵察隊を展開して、発見した敵艦隊にA・アーマーで攻撃をしかけます。艦隊同士が同じ宙域で遭遇すると、艦隊戦とA・アーマー戦が起こります。

失格になっていないかぎり、全員が作戦に参加します。高得点をあげないと誌面のほうには出ませんが、参加者ひとりひとりの結果が、艦隊戦や作戦そのものにも影響を与えています。

各艦隊では、搭載しているA・アーマーを4つの部隊に分けて編成しています。右ページの説明を読んで、どの部隊に参加するかを選んでください。事前トレーニングの選択は、出撃前にどのような訓練をするか、100ポイントを4つの項目に最低で10、最高で99ポイントを割りふって決定します。エースになるとより多くのポイントを使うことができるようになります。戦場での行動選択も、右の表をよく見てひとつずつ選び、その番号を記入してください。シナリオ選択に関しては184ページを見てください。



A・アーマー

銀河連邦

コード	名称	機動性	回避性能	装甲	ダメージ許容量	搭載量	
G-1	GR-1SX	365	29	2	180	60	機動性を最重視してつくられている
G-2	GR-2SX	300	23	4	200	100	より多くの武器が搭載できるようになっている
G-3	GR-3SX	315	27	6	200	80	装甲が強化され、ダメージを軽減できる
G-4	GRX-1B	380	25	6	220	90	エース専用。特殊な調整がほどこされている

シリウス同盟

コード	名称	機動性	回避性能	シールド	ダメージ許容量	サイコポッド	
S-1	ラジェンドラⅠB	270	33	5	180	60	ラジェンドラのなかでは機動性は最高
S-2	ラジェンドラⅡB	230	31	8	230	80	能力にムラがなく、バランスがとれている
S-3	ラジェンドラⅢB	160	30	11	240	90	機動性は低いが、最強のシールドを形成できる
S-4	マハールα	240	35	7	280	80	エース専用。メタモルアタックが使用可能

メタモルアタック：強力な場を形成することにより武器能力を20%アップする

銀河連邦(武器)

コード	名称	威力	重量	命中率	使用回数	用途	効果
001	ザップガン	5	7	70	複	対A	S&W社製の、小型無反動銃器
002	リンレイ・ブラスター	25	25	60	複	対A	以前の作戦で手に入れた音波兵器の携帯版
003	バスターソード	15	15	50	複	汎用	トップ部隊伝統の、剣タイプの近接兵器
004	ファイアショット	10	2	20	単	汎用	小型の機雷。空間に大量に散布して使う
005	バスターホームラン	10	6	60	単	汎用	ナイキ社製の投擲兵器。小型の球体を撃ち出す
006	スーパーキャルフォルニウムミサイル	20	10	50	単	対A	センサーで敵を自動追尾するミサイル
007	アステロイドキラー	30	12	40	単	汎用	小型の汎用爆弾。対アーマー戦闘にも使える
008	エクサーションバズーカ	40	14	35	単	汎用	大型の鉄球を超高速で発射する
009	フィラデルフィアボンバー	50	15	30	単	対艦	大型の対艦爆弾。反応兵器
010	重力縮退弾	80	16	20	単	対艦	超大型爆弾。超小型マイクロブラックホールを使用
011	アインシュタインミサイル	100	25	25	単	汎用	汎用大型ミサイル。重力縮退弾のミサイル版
012	リトルコレダー	60	60	30	複	対艦	槍型の超大型兵器。突きさしてエネルギーを放出する

シリウス同盟(武器)

コード	名称	威力	エネルギー減少量	命中率	使用回数	用途	効果
051	エーテルイーター	5	8	80	複	対A	空間に小さなひずみを生じさせて攻撃する
052	マジックダーツ	5	2	40	単	対A	ニードルをつくりだし攻撃する
053	ファイアブラスト	5	4	80	単	対A	エーテル物質を利用した小型火系呪文
054	マジックチェイサー	10	7	70	単	汎用	自動追尾型の弾道型エネルギー弾を発射する
055	連環念波弾	10	10	50	複	汎用	衝撃波を生み出す
056	炎霊召喚	10	15	70	複	汎用	前方に熱空間をつくりだす
057	ナルト	15	9	60	単	汎用	エーテル宇宙に、巨大な波の渦をおこす呪文
058	ライトニングボルト	20	12	60	単	汎用	元素から電子エネルギーをとりだす呪文
059	炎弾	30	18	60	単	対A	宇宙空間のエーテルを反応させ熱エネルギーを発生させる
060	メテオ	50	25	50	単	対艦	流星やアステロイドをつくりだす強力な呪文
061	暗黒召喚陣	70	28	40	単	対艦	超小型マイクロブラックホールを出現させる
062	バイ	200	40	20	単	汎用	時空をゆがめる最大級の呪文

銀河連邦(オプション)

コード	名前	重量	効果
101	シールド	10	装甲が3ポイントよくなる
102	ロードランナー	5	機動性が10%ほどアップする
103	センサーシステム	10	回避性能がおよそ20%アップする
104	オートリペア	5	ダメージをすぐに一定率だけ自動修復する

シリウス同盟(オプション)

コード	名前	エネルギー減少量	効果
151	メンタルバリアー	5	シールドが2ポイントよくなる
152	ギャロップ	10	機動性が20%ほどアップする
153	マインドセンサー	5	回避性能がおよそ10%アップする
154	ナチュラルフィクサー	10	ダメージをすぐに自動修復する

A・アーマー部隊の編成

各艦隊では搭載したA・アーマーを、その任務別につぎのような4つの部隊に編成している。君のキャラクターもこのどれかを選んでほしい。この編成は、銀河連邦もシリウス同盟も同じ。

①制宙部隊　攻撃隊。敵のA・アーマーをたたき、制宙権を確保する
②対艦部隊　攻撃隊。敵の艦隊を攻撃する
③遊撃部隊　攻撃隊。ただし出会った敵ならどれとでも戦う
④防宙部隊　護衛部隊。ただし敵の攻撃を受けなかったときは、遊撃部隊として出撃する

事前のトレーニング

どのペアも出撃前に、合計で100ポイントの特別トレーニングを受けられる。4つの項目は、それぞれ10~99ポイントの履修をすること。

移動　宇宙空間での移動が早くなる
索敵　敵を早くから発見できる
戦闘　戦闘のときに有利になる
回避　敵の回避や戦闘からの離脱がしやすくなる

戦場での作戦選択

君のキャラクターが、戦場で選択できる行動は、移動、対アーマー戦闘、対艦戦闘、戦場からの離脱の4種類。それぞれひとつを番号で選ぶこと。

移動
①突撃　ひたすら敵をめがけて突っ込む
②高速移動　発見した敵に即座に向かう
③通常移動　適度に周囲に注意をはらう
④警戒移動　近くの敵を確認しつつ移動
⑤全周索敵　すべての状況を確認し移動

対アーマー戦闘
①バーサーク　ひたすら攻撃!
②連続攻撃　積極的な攻撃
③通常攻撃　普通の攻撃
④一撃離脱　チャンスを見て攻撃
⑤回避　できるだけ戦闘は避ける

対艦戦闘
①バーサーク　ひたすら攻撃!
②接近攻撃　積極的な攻撃
③通常攻撃　普通の攻撃
④一撃離脱　チャンスを見て攻撃
⑤回避　できるだけ戦闘は避ける

戦場からの離脱
(どの場合も兵器を使いつくしたら離脱する)
①ダメージが50%を越えたら離脱
②ダメージが75%を越えたら離脱
③戦果をあげ、ダメージが50%を越えたら離脱
④戦果をあげ、ダメージが75%を越えたら離脱
⑤兵器を使いつくすまで戦闘継続

次回の作戦

伝説の巨鯨はときを越えて

ウッドドール作戦



「ＳＯＳ、当艦はただいま宇宙怪獣と遭遇。呑み込まれ、その体内に閉じ込められている。至急救援を送られたし！」

シリウスのVIP用艦船からの通信を受けた連邦司令部は騒然となった。発信源は銀河連邦領からわずかな距離の宙域。敵軍の人間を助ける義務はないが、宇宙怪獣出現という事態を見過ごすわけにはいかない。早速、司令部はシリウス側に打電し、共同の宇宙怪獣殲滅作戦を計画。連邦、シリウス各5艦隊が目標宙域へと派遣されたが、これが思いがけぬ会戦の発端となった。

銀河の辺境に到着した艦隊は索敵を行いターゲットを発見。艦隊司令官たちはその意外な光景にただ目を見張る。なんと巨大な宇宙怪獣に大型の重武装宇宙海賊艦が真っ向から決闘を挑み、激しい戦いを展開していたのだ。

「貴様ら、絶対に手出しをするな。こいつはこのゲイハブが20年間追ってきた獲物、他のヤツには殺らせねえ！」

ゲイハブと名乗った海賊艦の男は両軍に対し敵意を表し、艦隊を寄せつけようとしない。双方の戦闘力は脅威であり、ここで無理な攻撃を仕掛ければ無駄な損害を受けるばかりであろう。ダイ・ヤーギとドルメは宇宙怪獣と海賊艦の双方が疲れるまで待って、ことを決定。怪獣殲滅、VIP救出作戦は間を置いて決行されることになった。

激闘の決着がついたのは1週間後。ついに双方ともに力尽きその動きをとめたのである。もはや危険はないと判断され、各艦隊は一斉に進軍を開始。だがここで協力体制が崩れる大事態が発生した。怪獣に呑み込まれたシリウス艦から衝撃の事実がもたらされたのである。

「この怪獣の中は時間が狂っている。われわれの他にもう１隻呑み込まれている艦があるが、これはどうやらこの時代のものではないようだ」

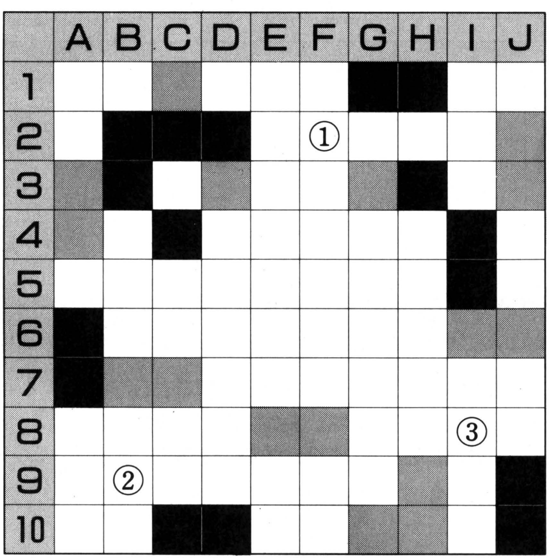
両軍がはじきだした推測の結果はまったく同じだった。旧文明の時代の艦船……それ以外には考えられない！

「司令官諸君、これまでの協力を感謝する。すみやかに母星に戻られよ」

ドルメからの各連邦艦隊にシリウス側の意志が告げられるが、ここで連邦が引くはずはなかった。即座に申し出を拒否する通信がシリウス艦隊につき返され、〝ウッドドール〟作戦が発動。かつて同じ目的で行動していた両軍艦隊はかくして完全に分裂し、銀河の辺境で激突することになったのである。

戦場となるヘブン20星域は３つの惑星から成り立っており、各所にエーテルの嵐が吹き荒れている。さらに宇宙怪獣、宇宙海賊がふたたび動き出せば戦線が混乱するのは必至。状況に応じた柔軟な作戦が必要とされるであろう。謎の艦船を手にし、シリウスVIPの運命を握るのは、連邦か、シリウスか？

次回の作戦マップ



各チームの作戦のシナリオ選択

この作戦では多くの要素が複雑にからんでいるため、各チームはさまざまな状況を想定した上で行動しなければならない。宇宙怪獣の体内に侵入できるのはA・アーマーのみであり、宇宙海賊の行動に対してもっとも迅速に行動できるのもA・アーマーなのだ。

今回のシナリオ選択肢もいままでと同じで、２種類の条件項目、25種類の組合せのなかから選ぶことができる。正解はもちろんひとつの組合せのみで、これを的中させ、なおかつ任務を達成できる程度の実力を実戦で証明してみせたペアが成功チームとして選出されることになるだろう。最終的な決定はコンピュータによってはじきだされたさまざまデータと作戦の流れを見た上で決定される予定。状況をよく理解した上で想像力とカンを最大限働かせ、輝かしい栄光をつかむためにがんばってほしい。

任務を達成したチームは結果発表ページ、またはコラムページで大きく紹介されるとともに、トップエース、トップスコアラーと同じだけのボーナスを獲得することができる。

宇宙怪獣の体内での行動（第１選択）

①謎の艦船に接近し、調査する
②シリウス艦に接近し、VIP救出（捕獲）
③両方の艦になんとしてでも接近
④ほかの艦などがいないか探ってみる
⑤内部から宇宙怪獣の攻撃に専念

非常事態に対する注意度（第2選択）

①宇宙怪獣にもっとも注意
②宇宙海賊にもっとも注意
③怪獣、海賊の両方に注意
④謎の艦船にもっとも注意
⑤エーテルの嵐にもっとも注意

マップ：①惑星ゼペット②惑星クリケット③惑星フィガロ。黒い部分の小惑星帯は航行不能。薄い色の部分は航行可能な小惑星帯。中心近くに怪獣と海賊がいる。エーテルの嵐はランダムに発生。

銀河連邦

名前	対艦攻撃力	対A・アーマー攻撃力	防御力	ダメージ許容量	
エクセリヲン級発掘戦艦	120	25	100	240	最大の攻撃力を誇る最強戦艦。今回は未参加
ルクシオン級戦艦	60	10	60	120	強力な対艦攻撃力を持つ連邦の主力艦
マックスウェル級巡洋艦	30	10	25	70	対艦隊戦で戦艦を補助する
ホーキング級駆逐艦	15	15	15	35	主力艦の護衛が任務の艦
メリエス級空母	10	15	30	100	A・アーマー部隊の母艦
キニスン級偵察艇	5	1	3	10	遠距離偵察を行う小型艇

シリウス同盟

名前	対艦攻撃力	対A・アーマー攻撃力	防御力	ダメージ許容量	
マンダラ級大戦艦	100	20	150	200	シリウスの切り札。改装中で、未参加
ニルヴァーナ級戦艦	50	15	80	100	強力な装甲を誇るシリウスの主力艦
ラーマ級巡洋艦	20	15	40	60	防衛力重視の大型巡洋艦
サラハ級駆逐艦	10	20	20	30	対アーマー戦闘の得意な艦
シヴァ級空母	5	20	50	80	A・アーマー部隊の母艦
ハヌマーン級偵察艇	1	5	5	10	数が多いほど索敵能力があがる
シャンバラ級方陣艦	1	1	20	20	魔法陣攻撃を行う小型艇のグループ

※艦艇のパラメータは、A・アーマーとは別の基準のものです

銀河連邦

艦隊	司令官	説明	移動	対艦	対空	戦	巡	駆	空	偵
①連邦第一艦隊	ダイ・ヤーギ	連邦の主力艦隊。F1セクターより突入し、惑星ゼペットを迂回。宇宙怪獣が動き出すかどうかを慎重に確認してから接近し、調査を行う予定である。	B	S	A	4	5	4	2	4
②連邦第二艦隊	レア・フェルナンデス	第一艦隊と並ぶ連邦の主力。A2セクターから星域内に突入後、アステロイドベルトを突破。惑星クリケット方面をとくに警戒しながら目標へと迫る。	A	B	A	4	4	3	3	6
③第一遊撃艦隊	タカナシ・ミノル	高速偵察部隊を強化した機動部隊。進軍の速さはNo.1。惑星フィガロ軌道を通過後に宇宙怪獣にアプローチをかける。突入予定宙域はJ4セクター。	S	B	B	2	8	7	4	7
④第二遊撃艦隊	エルフィン・リー	削減された戦艦が増強され、戦力がアップした。D1セクターから行動を開始し宇宙怪獣の周りを周回。シリウス艦隊を迎撃した後、怪獣体内の探索に向かう。	B	B	A	2	3	8	4	9
⑤偵察護衛艦隊	ササキ・シロウ	艦隊不足を補うために編成された、支援専用の艦隊。A1セクターから宇宙怪獣調査へ直行。探索に成功したら離脱、失敗したら他艦隊の援護に回る。	A	C	A	1	4	10	3	11

シリウス同盟

艦隊	司令官	説明	移動	対艦	対空	戦	巡	駆	空	偵	方
⑥サラスヴァディ艦隊	ドルメ・ドーン	シリウス最大最強の火力を誇る艦隊。E10セクターよりすみやかに進軍。敵主力艦隊の動きに注意しつつ、宇宙怪獣の調査に当たる。	B	A	S	5	5	4	2	6	3
⑦ラクシュミー艦隊	エロヒ・ガース	サラスヴァディ艦隊に継ぐ戦力を持つ艦隊。I10セクターから怪獣に近づき、調査終了後はとどめを刺す重要な任務をになう。	A	B	A	3	7	5	1	7	6
⑧パールヴァティ艦隊	リル・リル	女性司令官の率いるバランスのとれた艦隊。A9セクターより惑星クリケットを通過し目標に向かう。アステロイドベルト突破は絶対に避ける。	B	A	A	2	6	8	4	9	5
⑨独立機動艦隊	スエゼン	シリウス側の高速機動艦隊。J8セクターから偵察を兼ねて移動。宇宙海賊が動き出した場合はそちらの迎撃を優先する。	S	B	C	2	4	11	2	10	10
⑩魔龍方陣艦隊	ゾール・テラス	A・アーマーと方陣艦を中心として作戦を組む艦隊。宇宙怪獣の調査のみに焦点をしぼり、体内探索に全力を注ぐ。F10より進軍開始。	B	A	B	0	5	6	7	5	18

※移動、対艦、対空(A・アーマー指揮力)は、各司令官の能力の目安。S←A←B←Cで優良。能力は戦闘経験により変わる。

応募用紙の書き方と記入例

銀河連邦とシリウス同盟の戦いを決するのはキミのキャラクターだ！　参加するには、応募用紙に必要なことを書きこんで送るだけ。応募用紙は切り取ったものでも、コピーでも可。ただし、必ずこの下にある応募券（コピー不可）を用紙の右上に貼ること。

まずキミの名前（ペンネームを使うときも本名も書いておく）、年齢、住所を記入してください。認識コードとキャラクターコードを持っている人は書きこんでください。結果郵送ナンバーの欄には、ナンバーを持っている人だけが書きこんでください。

銀河連邦とシリウス同盟のどちらに参加するかを決めて丸をし、どの艦隊に所属するか決めたら、その番号と艦隊名を記入してください。

ゲームに参加するキャラクターはパイロットとナビゲーターのペアです。まずは名前を決め、能力を決定します。能力はポイントの自由配分で、判断力・知識・生命力の3項目は最低3ポイントで、3つの合計は30ポイント。ガッツ・ルックス・ラックの3項目も、最低3ポイントで、3つの合計は30ポイント。ただし、ボーナスを持っている人はより多く使えます。チーム名を書きこみ、キャラの特徴・性格や性別を文章やイラストで書いてください。

それからペアの搭乗A・アーマーの機種を決め、その番号とともに記入してください。エース専用機はエースしか使えないので、注意すること。持っていく搭乗武器とオプションを選択して、そのコードや名称、重量／エネルギー、武器の数（オプションは同じものはひとつだけ）を記入したら、その合計を計算してください。そのときその合計が搭載量（シリウスはサイコポッド）を越えてはいけません。

つぎに、参加部隊を選んでその番号と部隊名を書いてください。トレーニングの4項目には、10から99、合計で100ポイントの数字を入れてください。エースはより多くのポイントを使えます。作戦の各項目は183ページの表を、シナリオ選択に関しては184ページを見て番号を入れてください。

応募用紙の宛て先は、

〒102 東京都千代田区九段南4-7-16
市ヶ谷ＫＴビル　コンプティーク編集部『トップをねらえ！ NeXT GENERATION』応募係

締め切りは**11月17日**の消印です。

今回はいつもより締め切りが早くなっています。遅れないように気をつけてください。

どちらに参加するか？（○をする）	銀河連邦（○）	シリウス同盟	所属艦隊	③	第一遊撃艦隊

	パイロット	ナビゲーター
名前	ササキ　ススム	アラカワ　ナオミ

	パイロット	ナビゲーター
判断力	15	5
知識	6	17
生命力	9	8
ガッツ	20	10
ルックス	5	10
ラック	5	10

チーム名	C.C.アタッカーI

キャラクターの特徴・性格
ササキ　直情型、ほれやすい
アラカワ　バクチ好き、躁ウツ質
＊イラスト・文書でどうぞ

搭乗A・アーマー	G−2	GR−2SX

搭載武器&オプション

コード	名称	重量／エネルギー	数量	合計
001	ザップガン	7	2	14
003	バスターソード	15	1	15
006	スーパーキャルフォルニウムミサイル	10	5	50
101	シールド	10	1	10
103	センサーシステム	10	1	10
		総合計		99

参加部隊	①	制宙部隊

トレーニング

行動	索敵	戦闘	回避
30	15	25	30

作戦

移動	対アーマー戦闘	対艦戦闘	戦場からの離脱
①	②	③	①

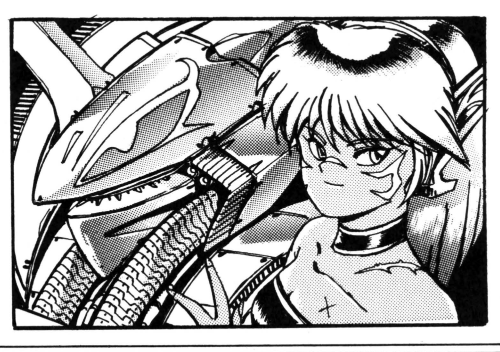
シナリオ

選択1	選択2
③	①

公募！　募集！　急募！

ロボクラッシュはここのところメーカー募集に始まって、マシーンのニックネーム募集、チーム募集、クロスボウの改良案募集と、募集の連続。これをやるとただでさえ多いお手紙がさらに輪をかけて増えるため、CORD事務局は大混乱。

でも、読者参加ゲームの参加とはゲームにデータを送っての参加だけではなく、もっと広い意味でのもの。これからもじゃんじゃん公募をやりますからどんどん参加してください。



イラスト／中沢数宣

トップをねらえ ⑫ 応募券

トップをねらえ！ NeXT GENERATION応募用紙

応募券を貼ってください

名前	年齢	住所

結果郵送ナンバー

認識コード	

キャラクターコード	

どちらに参加するか？（○をする）	銀河連邦　シリウス同盟

所属艦隊		

	パイロット	ナビゲーター
名前		

	パイロット	ナビゲーター
判断力		
知識		
生命力		
ガッツ		
ルックス		
ラック		

チーム名	

キャラクターの特徴・性格
※イラスト・文章でどうぞ

搭乗A・アーマー		

搭載武器&オプション

コード	名称	重量/エネルギー	数量	合計

参加部隊		

総合計	

トレーニング

移動	索敵	戦闘	回避

作戦

移動	対アーマー戦闘	対艦戦闘	戦場からの離脱

シナリオ

選択1	選択2

シミュレーションゲーム ひょうたん島



タイトル大募集

このページのタイトルは読者が真剣に考えたものを選んで決めている。寝ころんでいないで、姿勢を正して一心不乱に考え抜いたものを送ってくれ！　川上有正以外も待つ！

ミニ特集 Sim City（シムシティー）風土記

どうもいきなり〝Sim City風土記〟なんて大げさなタイトルがついてしまって「いったい何を書けばよいのか？」と頭を抱えている今日このごろ。『Sim City』については、本誌でもなんどか紹介してあるのでここでは省くとして、結論からいってしまえば、このゲームには何か日本の現実からは違和感を覚えるものがある。〝違和感を覚える〟とは穏やかな言葉じゃないけれど、まあ、初めはこのゲームが好きで好きでたまらず、〝遊び尽くした〟あげくの言葉なので、ファンの人には許してもらいたい。で、どこに〝違和感を覚える〟のかというと、ひと言でいえば「都市計画において、行政権が非常に強力である」。

『Sim City』では工場やら住宅の建設は、すべてプレイヤーの腕先三寸にある。犯罪が多発する地域には警察署を建設したり、交通渋滞が激しいところでは、道路事情を改善したりと、必要に応じて（万能にして絶対の）マウスによって、町は建設され、保たれる。初めのうちは、自分が市長になった気で、「よしよし、住宅がほしいとぬかすか」などとマウスをパコパコやっていたものの、あるとき、いくつかの疑問が湧（わ）いてきたのである。

いちど浮かんだ疑問は消えないもので、こうなると次から次へと新たな疑問が湧いてくる。特に気になったものをあげてしまうと、

- **建設用地には〝私有財産〟なる概念はないのだろうか？**
- **この町（『Sim City』）の住人には、自分で町づくりを行うという意欲はないのだろうか？**

まずは〝私有財産〟についていえば、『Sim City』には、この概念がまったく省略されている。ただでさえ複雑なゲームに、こんなことをいうのは〝ないものねだり〟というものだが、都市計画（や都市再開発）にあたって、もっとも足かせとなるのが私有地の問題である。

道路ひとつ、ガス管ひとつ通すのにも、地主さんの承諾（しょうだく）やら補償やらがいるのである。最近読んだ週刊誌によれば、東京都の道路渋滞の原因のひとつは、（道路を開通させるための）用地買収に応じない地主さんの抵抗によるところが大きいとある。およそ30キロほどの高速道路に、要した買収費用が4500億円というから、もしその地主さんがあくまで土地売却を拒（こば）むなら、巨額の費用を使ったあげく、道路はいつまでたっても開通しない。まあ、これは「困ったもんだ」というしかないが、『SimCity』

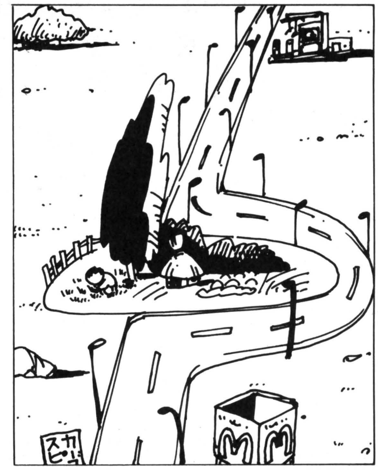
 イラスト／盛本康成　渡辺天留子

においては、市長の実権は非常に強力。公共の利益を優先し、市民にも理解を求めるアメリカ流の〝割り切り〟が感じられる。『Sim City』のアメリカらしいSLGであるゆえんだろう。

次に、〝自分で町づくりを行う意欲〟うんぬんについていえば、日本のどの都市をとってみても、行政側の都市計画はつねに障害にぶつかっている。前に述べた〝私有地〟に妨げられて行政側でいくら「理想の都市」の青写真をつくってみても、都市発展の大部分は民間の活力・資本によるところが大きい。これぞ資本主義の鉄則というわけで、行政側の基本政策としては、「住宅地域には3階以上の建物を建てちゃだめ」とか、「新しく高層ビルを建てるならお金を貸してあげるよ」と、時と場合に応じて民間へ介入するだけである。

それにしても『SimCity』の住宅は簡単に高層化するものだなあ、と思う。日本の建築規制は、木造住宅が大部分であった頃の名残を引きずって、(災害対策上の理由などから)けっこう厳しいものがある。わたしの住んでいる下町のとある住宅地の例でいえば、3階以上は建てられないことになっている。しかも建蔽率は60%なので、25坪の土地があるとするなら、実質15坪しか使えないわけだ。しかし、住人たちの町づくりの意欲は規制の網をかいくぐり、いろいろな形ではみだして下町情緒を醸し出すのだ。これに対し『Sim City』の規制は緩いかにみえるが、徹底した区画整理によって住居や商店の混在するような猥雑な下町情緒といったものも味わえないのである。

……とまあ、話がいささか私的事情におちてしまったが、マウスをパコパコやって「あ、ビルができたよん」なんて喜んでばかりいないで、たまには粛然とした思いで〝日本とアメリカの都市計画のちがい〟について考えてほしいものである。



「Simお江戸」考

花のお江戸は八百八町。追加シナリオは808本必要か!?

日本の都市について考えるならやっぱり江戸である。アメリカ渡来の『Sim City』なんぞにとらわれず、江戸の町の生成と発展をシミュレートしたSLGが出なかったのは(江戸ファンのわたしとしては)悲しいもんがある。しかし、今からでも遅くはない。400年前に関東平野に突如として出現したこの町の発展を簡単にシミュレートすれば、初めに江戸城ありき。江戸城を中心として麹町や赤坂などの山の手に武家地が広がり、日本橋・神田の下町には町人の住む世界があった。江戸の発展は、諸国から参勤交代によって集まった武士、武士とともに住みつき、後には江戸人の主流を担った商人やら職人などの町人の活動によるところが大きい。

まあ、それだけならおもしろくもなんともないが、おもしろいのは吉原などの歓楽地。当時の吉原(今の浅草の近くだな)は町の中心から離れた草深い土地。幕府から「必要悪である」とされた結果、この地に建設されることになった遊廓の町だ。ここに通うには、隅田川の土手沿いにぶらぶら歩いていってもよかったが、猪牙舟を雇って、川風にうたれて通うのが正しい〝通〟の道とされた。まあ、後には吉原の格式がやたら高くなり、「気取ってんじゃねえや!」ということで、向島や深川といった新興の歓楽街がのしてきたわけ。『Sim City』お江戸版も悪くないと思うよ!



▲「Simお江戸」というか、なんだか『平安京エイリアン』みたいになってしまうな

12月号のタイトルを考えてくれた 川上有正 はみあげた奴だ

やはり恐れていたことが起こってしまった。まさかこのタイトルは……と思っていた「SLGひょうたん島」が今月の栄冠に輝いてしまったのだ。張本人は川上有正、キミだ。責任とって、来月のタイトルも考えるように。また、「SLG秋葉原」とか「SLGRPG」といったタイトルは毎月必ず2〜3通は寄せられてくる。も少し、オリジナルなアイデアあふれるものを待っているぞ。

疾風怒濤のSLG通信

武将(常連)たちも集まり、ついにSLG通信の侵攻じゃ！敵（編集者か？）の首をとり、勝ち名のりをあげるのじゃ！

フッフッフ、先手必勝秋葉原じゃ。権謀術数に明け暮れた結果、今月はとうとうあの狭い枠組みを抜け出して、見開きへ進出をはたしたのじゃ。いわば、秋葉原式電撃作戦の勝利といって過言ではないわさ。というわけで、まずは久々に登場なった小島美濃守のおたよりから紹介するぞ。彼の自筆(!?)になる「大地の詩」なる『Sim City』レポート、けっこうおもしろかったぞ。簡単にサワリだけ紹介すれば、



▲椿将軍・宗近三十郎
はいはい、明智光秀ね。ボクは明智小五郎のファンだったのじゃ！　奇遇なのじゃ！

〈●ういる・らいとにモノ申す！
■取っても取ってもわきでる車の怪

え〜、街が大きくなるにつれて頭を抱えてしまうのがこれですね〜。フシギなことに、道路がそこにあるだけで、車がわきでてくる。その道路がどこにもつながっていなくても、ですよ。対策として道と並行して鉄道をとおせば、と〜ぜん車は減ると思ったのですが、ちがいました。

結局渋滞は道があると発生するのです。プレイヤーの中には、道をすべてつぶして鉄道にしてしまう人もいるそうですが、㊊の求めているのはそんな非現実な街じゃないんです。そりゃ車が使えなくなるから渋滞はなくなるでしょ〜が、これでシムたちが怒らない方がおかしいと思うのです。



▲鳥取県・LOT²　魏の勇将編かあ。感心感心じゃ!!



◀大阪府・ぷうじゃむ　う〜む、あいも変わらず賈詡なのじゃ。確かに、賈詡ほど〝謀略のプロ〟にふさわしい人物はいないね

しかし、一区画ごとにレールを敷(し)いてしまうのが笑えますね〜。いくら家の前に線路があっても、駅がなきゃ乗れないでしょ？毎朝「いってきま〜す」と門を出ると、そこに電車がやって来



▲札幌市・李左車　厳顔かあ。ボクは大好きなんだな

合戦物語

川中島の戦いに信玄はひとつの冒険を試みた。それは……。



永禄３年(1560)年の桶狭間合戦で、信長が起死回生の勝利をおさめた翌年、北信濃・川中島の地では信玄と謙信が血を血で洗う死闘を展開していた。俗に、第４次川中島合戦といわれるのがこれで、両軍とも60%以上の死傷者を出した激戦だった。後の時代の軍学書によれば、このとき信玄のとった戦法は「啄木鳥(きつつき)戦法」と呼ばれるもので、軍師山本勘助が考案したものとされた。啄木鳥戦法とは、兵力をふたつに分けて、一方の側が迂回(うかい)し、奇襲攻撃をかけて敗走する敵を残りの兵力が待ち受けて叩く――というもの。啄木鳥が虫を穴から追い出す習性になぞらえた作戦だというが、信玄としては（正攻法の範囲内で）かなりの大バクチである。成功すれば効果は高いが、失敗すれば兵力をいたずらに分散させることとなり、致命的な敗北を招きかねない。事実、謙信の機敏な移動によって、一時(いっとき)は信玄の本隊は危機にさらされた。信玄は思わず、「我、あやまてり」と天を仰(あお)いだことだろう。信長の桶狭間合戦でのさっそうたる勝利に比べれば信玄のバクチはいかにも重厚だが、運の悪いことに相手が悪かった。その結果、戦いは両者にとっては最悪の結果を迎える。つまり、引き分けて、互いに何も得るところがなかったのである。



▲静岡県・リチャード・スターキー　長いＰＮじゃ！

て乗せてくれるのでしょうか？各家庭をまわって通勤者を集めたりして。玄関から電車へ向かって「あなた、いってらっしゃい」とか（笑）う〜ん、シティの未来は暗いぞ〉

というわけで、キミたちも美濃守の業績を引き継いで、（性格の悪さは引き継がないでよいわさ）立派なＳＬＧ通信人になってほしい。そりと、最後に軽〜く念押しすれば、例の「ＳＬＧ論文」には大いに期待しているからな！　硬派・軟派を問わずあれこれと送ってくるのじゃ。きっとだぞ！



▲謀略軍師　南航

このノリなのじゃ、このノリ。ほのぼのとして辛辣な南ワールドが広がっているのじゃ！



▲埼玉県・武蔵浪人　トシちゃんかあ。恐いぞ強いぞ



◀茨城県・高瀬伸世　美形の孫策じゃ。江南人は美形が多いのじゃ



◀埼玉県・小ワレンシュタイン　ヤン・ウェンリーが随分とりりしいのだ。今ごろ困った顔をして頭をかいているぞ！



読者参加企画——SLG大河長編小説

信長のへそ　第六回

乃弥陀とともに、麻梛と嶺呀の仇討ちの手助けをするハメになった賈詡(かきう)を待ちうけている運命は!? 倭国に君臨する邪縊庵(ジャイアン)への秘策とは何か!?

銅羅ェ門(どらえもん)の秘策

奈良県／小西　学

さて、まさにその秘術を明かさむとした銅羅ェ門、背後にただならぬ気配を感じ、すわと振り向き「何者ぞ」と問うてみれば、1人の男が笑いながら立っている。その男、身のたけ八尺、面(おもて)は冠の玉のごとく、頭には綸巾(かんきん)をいただき、身には鶴氅(かくしょう)の衣をつけて、人品ただならぬものがある。男のいうように「銅羅ェ門殿のお考えと、それがしの考えが同じであるか試してみましょう。さて、手のひらに書いて、お互い見せ合うとしましょう。」と、墨と筆を持ってくる。が、銅羅ェ門の、面を曇らせいうには「それがしの手は斯様(かよう)なりて、いずこが手のひらやらわかり申さぬ」沈黙の時が流れる。その男「では、それがし失礼いたす」と何処にか去って行った。

一行「かの者は一体……」と考えたが、銅羅ェ門は、放っておいて話を続けたいのだが、といった。銅羅ェ門のいうには、「耳に小石をつめればよろしい。さすれば、かの暴君の歌声も、我等に害をなすことあたわず、と思います」賈詡、はたと手を打ち「それは妙案、早速小石を……」と見るや、先程の男が、やはり笑いながら立っている。「ハッハッハ、小石を十万個集めるなど簡単なこと、まず小舟を二十艘用意していただきたい」「左様な手間をかけずとも、小石などその辺りにいくらでも……」再び沈黙の時が流れる。「では、それがし失礼いたす」男はふたたび何処(いずこ)かへ消えた。

気をとり直した一行、小石を集めにかかった。各々が、それぞれ2個ずつの小石を手にとる。乃弥陀「さて、小石を耳にはめるとしようぞ」と言いおれば、銅羅ェ門、再び何やら悩みおるよう。「いかがなされた」と賈詡のたずねるに、銅羅ェ門答えていわく「それがしの耳はいずこにござるのだろう……」

原稿募集中!!

「信長のへそ」は読者の小説をドンドコ書きつないで、感動超巨編大河小説にしてしまおうというグレートな企画だ。今回のつづきを400字詰原稿用紙に2〜3枚で送ってくれ。採用分には当編集部規定の原稿料を支払います（太ッパラー）。

三國志武将コンテストスペシャル

フッフッフッ、泣く子も黙る武将コンテストじゃ！　今月はこのボクがぬわんと！　10位入賞の栄光に輝いた。犬も歩けば秋葉原～!!

今月は、趙雲・周瑜・馬超の美形３人が揃い(そろ)ぶみとなったのじゃ。やっぱり趙雲・周瑜は、文武両道、もっとも役に立つ人材といえるし、馬超クンは文武両道じゃないけんど、その生き方がストレートで好感が持てるのじゃ。ニコッと笑った歯が白い――そんなイメージだね。賈詡旋風はようやく下火になってきた。一時はこのページを飾るイラストが賈詡ばかりになって、どこを向いても賈詡ばかりなんて変な夢を見たりしたものじゃ。でも賈詡に賭けるぷうじゃむの情熱は（その不条理さゆえに）よいわさ。ところで、賈詡って銀英伝のオーベルシュタインに似ていると思わんかのう？　謀略に生き、しかも私生活では無欲であったところがそっくりなのじゃ。最後に、この秋葉原を推薦してくれた諸君に感謝するぞ。このコラムはボクの純粋な〝私物〟なんで、こういう理不尽な選択はマルにするのじゃ。さてと。三國志以外の武将コンテストをやりたい皆さん。こちらはいっこうに構わないぞ。来月からこのコラムはなんでもありありのバトルロイヤル形式にしよう。だからあ、心の広いこの秋葉原に清き一票をいれるんだぞ。きっとだぞ、いれてくれなかったら、キミたちの葉書を人質にとってやるからな!!



◀京都府。部下その1　あなたも魏軍にはいりませんか、だと。自衛隊の勧誘員か？



◀新潟県・夢坊師　わかった。そんなに力むな！

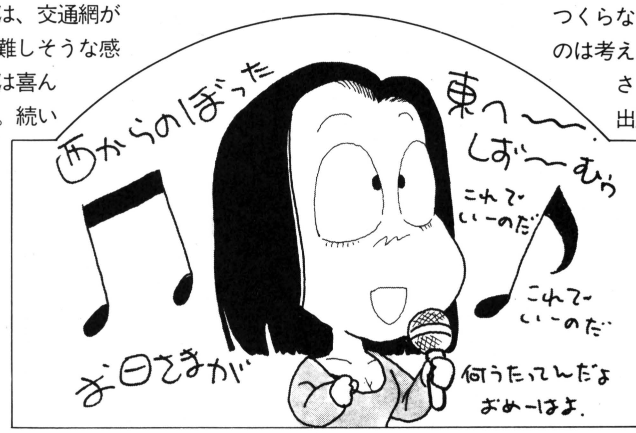
	名前	得票数
←	1.趙雲子龍	65
↑	2.周瑜公瑾	58
↓	3.馬超孟起	54
↑	4.曹操孟徳	39
→	5.張飛翼徳	36
↓	6.賈詡文和	35
↑	7.諸葛亮孔明	24
↓	8.呂布奉先	23
↑	9.王平子均	18
初	10.秋葉原	16

おたより募集中

SLGひょうたん島では、体験記、失敗談、必勝技、イラスト、SLG論文など、シミュレーションゲームに関するものならどんな投稿でも大歓迎。タイトル募集、リレー小説、合戦物語へのリクエスト、九段南へのファンレター、連載に対するご意見、ご感想も送ってチョ。あて先：東京都千代田区九段南4-7-16　市ケ谷KTビル　コンプティーク編集部「SLGひょうたん島係」

九段南通信＋(プラス)SLGは唄う♪

お元気してますか？　九段南です。いくらわたしがSLGに詳しくないからといって、先月のスペースはあんまりよね。断固として抗議をしたら、ようやくこれだけ。さて、今月のSLG第一弾は、『D』。教授曰(いわ)く、「古きよきボード版SLGを思い出すなあ」とのこと。画面を見た限りでは、交通網が網の目のようにあって難しそうな感じだったけれど、教授は喜んでプレイしていたわね。続いては、『大戦略III'90』。まだ完成前のバージョンだけれど、これはかなりおもしろくなりそう。カラーページの方で秋ちゃんが「こいつめ、こいつめ」なんて夢中になっているのを目撃。撮影の途中で、秋ちゃんはすっくと立ち上がり「今回の勝負はさすがのボクも一本とられたのじゃ」と開き直り宣言。一同唖然としていました。でも、その後も原稿そっちのけで遊んでいるところを見ると、期待株だと思いますね。わたしはというと、やっぱり『Sim City』かしらね。裏ワザ、必勝法、何でもありの〝秋葉原流〟で、勝利への道をまい進しています。わたしの好みはやっぱり田園都市。車を一切追い出して、街の人たちは市電で通勤・通学するの。日本で言えば、松山とか長崎といった雰囲気ね。でも工場をつくらなければ失業が増えるというのは考えもの。他に雇用機会はたくさんあるじゃない。たとえば出版社とかあ。……でも、コンプティーク編集部でよくみかけるようなひとたちが街に放たれるかと思うと考えちゃうわね。工場を作ったほうがよいかも。しばらくは〝清く正しい市長〟をめざすつもりよ。

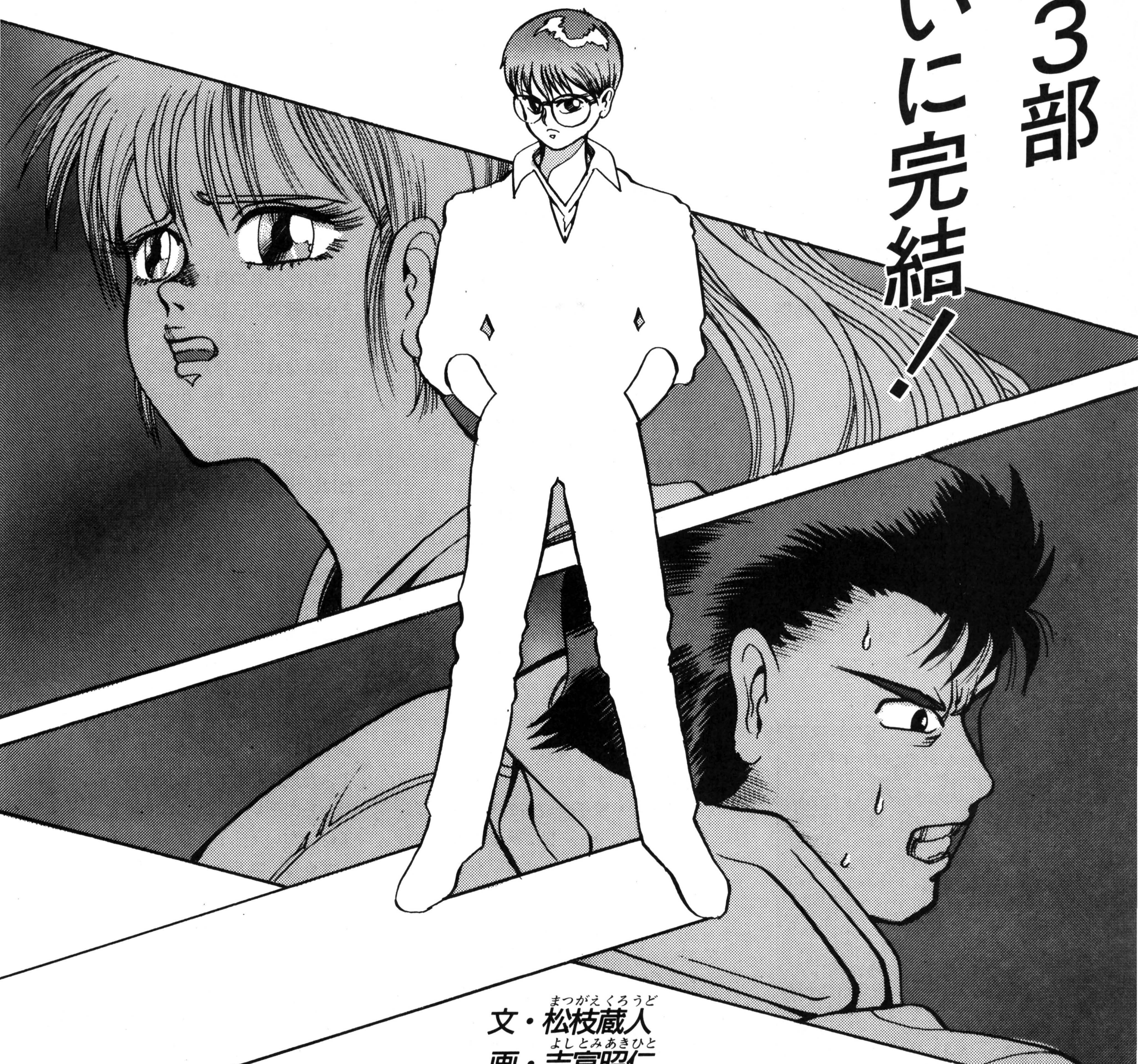


AVG WORLD

HYPER GENETIC CIRCUIT PANGAEA

パンゲア

第3部ついに完結！



文・松枝蔵人（まつがえくろうど）
画・吉富昭仁（よしとみあきひと）

第二十四話

PART 1

ルウェンゾリ山鳴動す

「ひさしぶりだな、ナスターシャ」
ナスターシャの前に立ちはだかった人物が、ニヤニヤと不気味に笑った。
「ジョーイ……だったのね」
「配属されたウィーンから逃げたそうだが、メドウズといっしょなのか？」
「そうだと答えたら、どうするの──あたしを捕まえて、ヴァルハラ建国軍の連中に突き出す気？」
ナスターシャは、背後に隠した手の中で起爆装置のスイッチをまさぐった。ジョーイがＹＥＳと答えるか、妙なまねでもしようとすれば、その瞬間、ルウェンゾリのふたつの峰マルガリータとアレクサンドラに仕掛けた20個の爆弾を爆発させるつもりだった。
つかまれば命はないだろうし、死刑がしばらくのびたとしても、それはメドウズたちをおびき出すためのオトリとして利用されるという、最悪の結果にしかつながらないからだ。
「さあ、どうしようかな……」
ジョーイはあいまいな答え方をした。
ナスターシャはあせっていた。
作戦の予定時間はせまっている。このままでは、ヨースケが危険にさらされてしまう。打ち合わせてある時間にまにあわなくなるだけでも、すなわち計画は失敗してしまうのだ。
ナスターシャは覚悟を決め、イチかバチかの賭けに出ることにした。色っぽく身をくねらせ、誘惑するようにささやきかける。

前号までのあらすじ

東京のフツーの高校生イージィこと上条泉は、大多国籍企業の令嬢ルルの親捜しに同行したことがきっかけで、世界征服をたくらむナチスの残党ヴァルハラ建国軍と戦いながら、謎の古代機械ビッグ・ジェネレイターの秘密を解明する旅をつづけている。ルル、メドウズ、陽龍らとともに楼蘭にたどり着くが、神の使いはアタワルパに理想郷実現の指導者となるため記憶回復機に入るよううながす。一方、ヨースケとナスターシャはアフリカのルウェンゾリ・ジェネレイターをヴァルハラ軍ごと葬り去ろうと計画する……。

「あたしたちを逃がしてくれれば、お礼はいくらでもするわよ。どう？」
こんどこそ、ジョーイの返事しだいではスイッチをおすつもりだった。
「見そこなうんじゃねえ！」
ジョーイは語気鋭く言った。
「おまえらが、わざわざこんな山のてっぺんまで来て、手ぶらで帰るはずがねえ。おそらく、あのビッグ・ジェネレイターの発掘作業を妨害するつもりだろう。だったら、爆発物の専門家のおまえのことだ、崖にひっかかってるジェネレイターをたたき落とすか、兵隊もろとも生き埋めにするか、どっちかに決まってる。そうなんだろ？」
「そ、それは……」
ズバリと作戦を見抜かれて、ナスターシャは狼狽した。
「あとの方の作戦なら、おれもイチコロだ。……水くさいぜ。なんで信用して誘ってくれねえんだ。おれだって、もう一度メドウズといっしょに暴れてみてえって思ってるのに……」
ジョーイの大きな目は真剣だった。
「あんたって人は……」
ナスターシャは胸がつまった。
ジョーイは、コマンド仲間ではいちばんのメドウズの心酔者だったのだ。ナスターシャは、それをだまそうとした自分を心から悔やんだ。
「ヨースケが待ってるんだろ。さあ、さっさと行こうぜ」
ナスターシャがうなずくと、ジョーイは、別の岩かげに移しておいたパラシュートを出して背負った。
そのとき、ナスターシャのザックから、いきなり電子合成音の声が発した。
『ナスターシャ……聞こえますか？』
「テレグラム・サムなの？　何の用よ、この忙しいときに……」
『では、手短かに言います。そこは危険です。早急に避難してください』
「なんですって？」
『ビッグ・ジェネレイターが、ついに動きだすのです。精確な予測はできませんが、ルウェンゾリ山一帯にはかなり大きな地震が発生するはずです』
「ほ、ほんとかっ──!?」
ジョーイとナスターシャは驚いて立ちどまり、思わず顔を見合わせた──。
そのころ、研究施設の機密ユニットのひとつでは、前後不覚にグッスリと眠りこんでいた研究班の責任者ユルゲンスが、計器類のまぶしい点滅に気づいて、つっぷしていた机の上からノロノロと顔をあげたところだった。
「こ、これは……」
何が起こっているのか、彼はすぐには判断できなかった。それは、彼があまりにも長い間夢見つづけてきた光景だったからである。
「これは、夢ではないのか？……現実に起こっていることなのか？……ビッグ・ジェネレイターが、反応を示しはじめているではないか……!?」
ユルゲンスはふるえる指先をのばし、計器の故障ではないかどうか、入念に調べていった。
「まちがいない……」
ユルゲンスの目が、確信と、喜びと、さらに狂気の色をおびて輝いた。
『ユルゲンス博士……』
聞きなれない声が、コンピュータのモニタースピーカーから聞こえた。
「だれだ？」
『テレグラム・サムです。博士、あなたは、現実のものではないデータをわたしに入力したのですね？』
ユルゲンスは、ギクリとした。
「そ、それがどうした。あれは……命令されて、しかたなくやってしまったことなんだ。あの強情女がむりやりやらせたんだ。……だが、デタラメではないぞ。わたしが長年かかって研究してきた、秘蔵のデータなのだ。ビッグ・ジェネレイターの研究一筋に取り組んできた成果なのだ。わたしは、これっぽっちも悪いことをしたなどとは思ってはいないぞ！」
サムは、ユルゲンスのわめき散らす言い訳がましい繰り言を分析したり理解したりする気はまったくないようだった。機械的な平板な声で必要なことだけを説明した。
「これから、そちらはかなり危険な状態になるでしょう。ですが、わたしとしては、博士にそのままデータを送り

つづけていただきたいのですが……」
「おお、もちろんだとも──!」
ユルゲンスは興奮して叫んだ。
ビッグ・ジェネレイターが動いたということの一点に気をとられ、『危険な状態』におかれる自分のことなどすっかり忘れはてていた……というか、ユルゲンスにとって『危険な状態』とは、自分の研究が実証される、このうえなく興味深い現象なのであった。
ユルゲンスは、全体に警報を発することなど思いもつかず、気密ユニットの窓を急いで開けはなった。
『……あなたのデータは完全ではなかったが、わたしの決断にきっかけをあたえてくれました。ありがとう』
外部との気圧差でゴウゴウと風が巻きおこったユニットに、かすかな電子合成音が流れたが、それがサム流の別れのあいさつであることに気づく余裕は、そのときのユルゲンスにはまったくなかったのであった──。

ユルゲンスの視線は、もちろん、水銀灯にあかあかと照らし出されている巨大なビッグ・ジェネレイターの方向にむけられた。
今、それを取り巻く足場をのぼっていくふたつの人影があった。
ジェネレイターに許可なく近づくことは禁じられていたから、その人影に気づいた歩哨(ほしょう)は、警告するために駆けよろうとしたものの、何歩も行かないうちに足をすくませてしまった。
「シェリーさま……!」
ヴァルハラ建国軍総裁の娘は、メドウズ一味掃討作戦の指揮をとることになって以来、父親以上の専制君主としてその名をとどろかせていた。シェリーの気にさわるようなことをしでかしたら最後、どんな仕打ちをされることかと、兵たちは全員、つねに戦々恐々としていたのである。
だが、頭を下げて足早に立ち去ろうとしかけた歩哨は、シェリーとならんでいる男の顔を見てもっと驚いた。指名手配中のメドウズ一味のひとり、ヨースケ・スナガという日本人の青年だったのだ──!
驚く歩哨にむかって、ヨースケはニヤッと笑って見せた。その手に握られたナイフが、シェリーののど元でキラリと光を反射した。
歩哨の男は、思わず2、3歩あとずさり、それから転がるようにして駆けだしていった。
「おうおう、あわてふためいてすっとんでいきやがったぜ。おまえのことがよっぽどおっかねえとみえるな」
ヨースケは、さも愉快そうにカラカラと笑った。
「冗談を言うような余裕は、もうじきなくなるわよ。あの歩哨は司令官のシュナイダーの宿舎にむかったわ。すぐに、このルウェンゾリ全山から兵隊が呼びあつめられることでしょう。おまえたちが忍びこんでくることを予想して──いいえ、おまえたちを誘い出して全滅させるためにこそ集結させた兵力、あなどっていたらとんでもない目に会うことになるのよ」
シェリーが、憎々しげにヨースケをにらみつけて言う。
「フン、それがこっちの狙い目さ……」
ヨースケは、シェリーにも聞きとれないほどの小声でつぶやいた。
ふたりが巨大な球体の上にはい上がり、比較的平らな頂上に立ちあがった

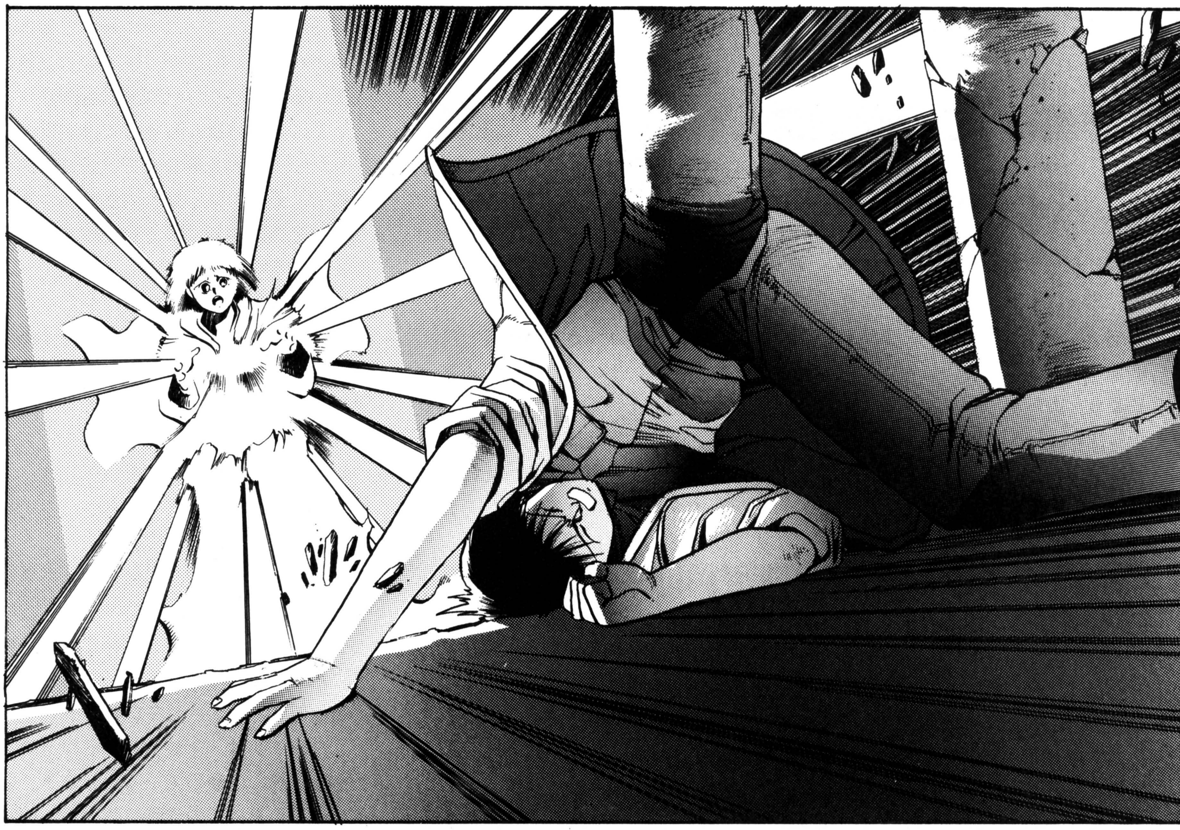


ころには、騒ぎは全軍的な規模にひろがりつつあった。山の周囲に散らばって警戒にあたっていた兵士たちも呼びもどされ、あっちこっちからアリのような列をつくってビッグ・ジェネレイターの周囲に集まってくる。
「さあ、いよいよ大舞台ができあがったぜ。スペクタクル映画顔負けの迫力シーンを見せてやる」
「な、何をするつもりなの？」
「見てのお楽しみ。おまえは唯一の観客なんだ。この特等席で、とっくり見物するこったな」
ヨースケは不敵に笑って腕時計に目をはしらせた。──４時２分前。
ヴァルハラのルウェンゾリ派遣軍は、ほぼ布陣を完了していた。数百の銃口が、いっせいにジェネレイター上のヨースケたちにむけて照準を合わせる。
（もうすぐだ……）
ヨースケが舌なめずりした、まさにそのとき、突然の揺れがルウェンゾリの山塊全体を襲った──！

PART 2

リャカの悲劇

（馬鹿なまねはやめるんだ、リャカ。すぐにそこから出てこいっ──！）
アタワルパは、いつもの彼らしくもなくとり乱して叫んだ。
しかし、リャカは、記憶回復機のオレンジ色の光につつまれたまま、ゆっくりと首を横にふった。
「アタワルパさま。わたくしもインカ族のひとり。古代の記憶がもどれば、きっと神のお役に……いいえ、もっとアタワルパさまのお役に立てるような人間になれますわ。もし、アタワルパさまがそのままでいらっしゃるおつもりなら、なおのこと……）
（リャカっ──！）
とびだそうとしかけたアタワルパの前に、陽龍（ヤンロン）が両手をひろげてすばやく立ちはだかった。
（アタワルパ王子、見苦しいぞ。リャカどのは、おん身のためになろうとしているのだ。彼女の見上げた心根、くんでやろうとは思わぬのか？）
（あれが、リャカの本心だと思うのか。元はもっとおどおどして、気の小さい、初々しい娘だったのだ。それが、チロルのビッグ・ジェネレイターの上でそこにいる神の使いどもに心理操作されて以来、別人のように変わってしまったんだぞ。それでもなお、リャカ自身が本当に望んでそうするのだと言えるのか！）
アタワルパは、憤然と言い返した。
神の使いがそこに口をはさんだ。
（いいえ、それはちがいます、アタワルパ王子。彼女は別人になったわけでも、心理操作されたわけでもありません。われわれが使命を託したことで、少数のインカ人と山あいの村しか知らなかった幼い彼女に、真の自覚というべきものが生まれ、成長をとげた結果なのです。急激ではあっても、それはけっして……）
（ええいっ、言うなっ──）
アタワルパはものすごい形相で陽龍（ヤンロン）を突きとばし、記憶回復機にむかって駆けだした。
（アタワルパさま……!?）
リャカは、アタワルパの激しさに驚き、目を丸くして、思わず手を彼のほうへさしのべようとしかけた。
が、その瞬間──
衝撃が、イージィたちのいる古代遺跡を激しく突きあげた。
アタワルパは前につんのめり、リャカの手にあと三歩というところで床にたたきつけられた。
──と同時に、リャカをつつんだ光の円筒がはじけとんだ。
（うああっ──！）
（キャーッ）
光と激しい揺れとが交錯し、イージィやルルたちも立っていられず、その場にしゃがみこんだ。
（何だ……何が起こっているんだ!?）
イージィはやっと顔をあげ、あたりを見まわした。
微動はつづいており、壁際の列柱の中には、稲妻の形にヒビが入ってポロポロと欠けていくものもある。
リャカの姿は消えていた。
だれもが、不気味な揺れに不安な表情をしているが、まずはリャカのことが気がかりだった。
アタワルパは、倒れたまま上半身だけ持ち上げ、ジッと右側の円の上を見あげている。
フワッ、フワッと、青い光が、風に吹かれるロウソクの火のように弱々しく明滅している。やっと床にとどきそうになっても、またスッと天井の壁に吸いこまれてしまう。
光の一進一退を、全員がかたずをのんで見守った。
かろうじて光が床に達したものの、陽龍（ヤンロン）のときのような力強い光の爆発はない。幻のような影が淡い光の中に生じ、しだいに形をとっていって、なんとかリャカと見分けがつくくらいに実体化してきた。
目をとじたリャカの顔が、苦痛にゆがんでいる。光の円筒が消えうせた瞬間、まるでささえを失ったようにリャカの体がくずおれた。
（リャカっ──！）
床にぶつかる寸前で、アタワルパがその体をすばやく抱きとめた。
（だいじょうぶか？　おい、返事をしてくれ。どうしたんだっ!?）
アタワルパは、リャカを激しくゆさぶった。
だが、リャカはなんとか目を開いたものの、何も言おうとしない。
イージィたちが駆けよってのぞきこんだときにも、リャカの目はぼんやりとした光をたたえたまま、無表情にあらぬ方向をさまよっていた。
アタワルパは、キッと鬼気せまる表情で神の使いのほうをふり返った。
（これは……いったい、どういうことなんだ？　リャカはどうなってしまったんだっ──！）
そこには、なぜか女の神の使い──ルルの母親だけしかおらず、しかも、オロオロと落ちつかなげにビッグ・ジェネレイターのほうを見やっていた。
（お待ちください。ただいま、何が起こったのか見にいっております。お願いです、もうすこし……）
と──ビッグ・ジェネレイターの魔



方陣の上に、スウッとルルの父親が現れた。記憶回復機を出るときの陽龍(ヤンロン)やリャカとくらべると、それはずっとあっさりとした出現のしかただった。
（ビッグ・ジェネレイターが……動きだしているようです）
ルルの父親は、驚きと困惑の入りまじった複雑な表情で告げた。
（ビッグ・ジェネレイターが……）
全員が息をのんだ。
（どういう意味だ、それは……？）
（わかりません。ですが、原因はこのジェネレイターではないようです。おそらく、〝連動〟ではないかと……）
（連動——とは？）
（世界各地のビッグ・ジェネレイターは、たがいに大地を通じて他のジェネレイターとつねに連動しているのです。単独でロプノールやこの都を出現させるというような場合もありますが、そのときでも、それが別の場所に地殻変動や地震といった影響をおよぼさないよう、いわば、他のジェネレイターが協力しあって制御しているのです）
（まさか、その制御がうまくいかなかったんじゃ……？）
イージィは、今もつづいている微動を足元に感じながらつぶやいた。
（それはありえません。どれか、別のジェネレイターに異常が発生したにちがいないのです）
と、そこに、リャカを抱きかかえたアタワルパが進み出た。
（では、リャカがこんな風になってしまったのは、どういうことなのだ？）
（それは……。記憶回復機は、非常に精妙な機構から成っています。さきほどの衝撃で回路になんらかの異常が発生して……）
答えにくそうな神の使いをにらみつけて、アタワルパがはっきりと言った。
（リャカは、記憶回復機の故障に巻きこまれてしまったというのだな）
神の使いはふたりとも、悄然(しょうぜん)とうなだれた。
なんともいえない、気まずい沈黙が一同の上に落ちた。
（リャカが……リャカは、わたしの代わりに犠牲になったのか……）
アタワルパの大きな悲しみがテレパシーとなって、それぞれの心に暗く重くしみわたっていった——。
（ですが……）
沈黙を破ったのはルルの父親だった。
（地震の原因をたしかめないと、ここも危険かもしれません。ルウェンゾリのあたりに異常が認められます。そこを映しだしてみます……）
そのとたん、奇妙な空間に投げこまれるような感覚が全身を襲い、イージィたちは暗闇の中に浮かんでいた。
（これは……思考空間だ）
イージィはとっさにそうさとった。
チロルのときとちがっているのは、ほかの者とのコンタクトが強化されたのではなかったことだ。そのかわりに、足元のほうに見知らぬ岩山の光景が浮かびあがってきた。闇が人工の光で切り裂かれており、霧のただよう崖の上に黒い球体が露出している。それは、イージィが目にする第四のビッグ・ジェネレイターだった。
（アフリカの中央、ルウェンゾリ山の山頂付近です——）
神の使いの声が頭の中でひびいた。
その光景がしだいに接近してくるにつれ、ビッグ・ジェネレイターの周囲で右往左往している多くの人々の姿が

見えてきた。そして、その中央、ビッグ・ジェネレイターの上に目をうつしたとき――

（ああっ、ヨースケっ!?）

イージィは、思わず叫んでいた――。

PART 3

ヨースケ最大の危機！

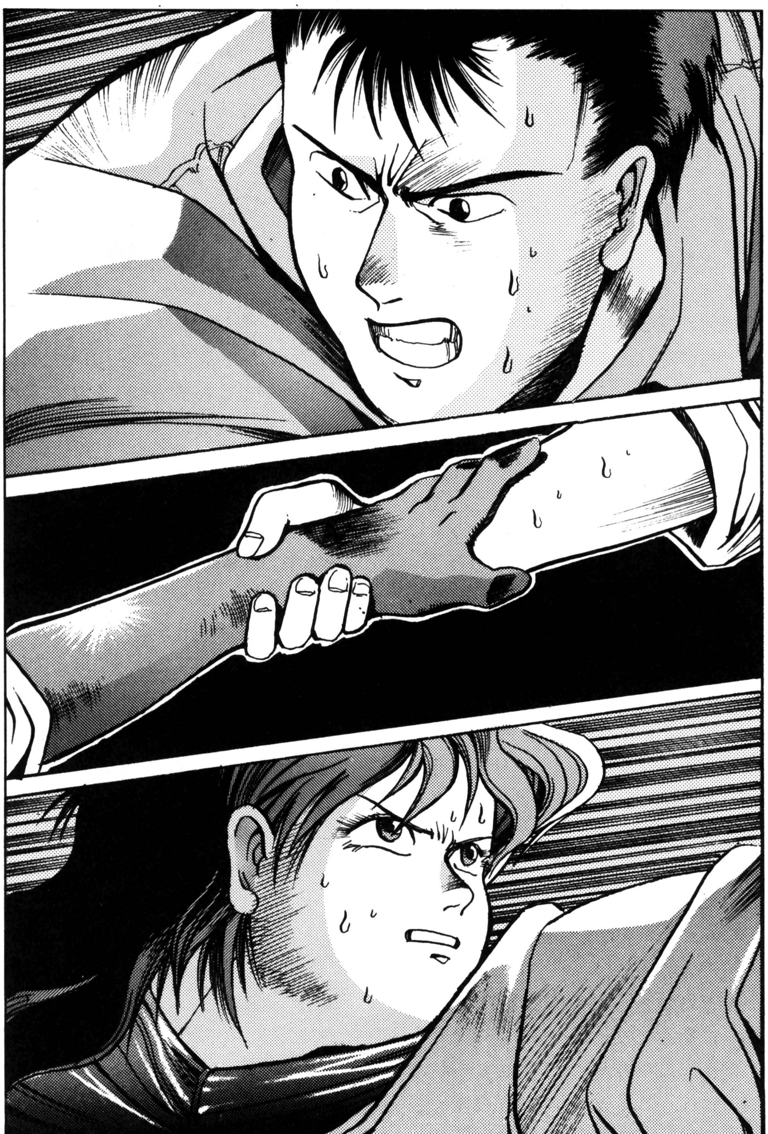
その揺れがルウェンゾリを震撼させたとき、ヨースケは、仕掛けた爆弾が何かの拍子に暴発したか、ナスターシャのほうのつごうで作戦のゼロ・アワーが早まったとしか思わなかった。

（おーし、いよいよだぜっ！）

ヨースケは、ビッグ・ジェネレイターの上にしゃがみこんだものの、恐怖感などまったくなく、かえって歓喜にうちふるえていた。

（ヴァルハラのやつらめ、驚くのはこれからだ。爆弾がつぎつぎ爆発して、おまえらの頭の上にひとかかえもある大岩が、雨あられとふりそそいでくるんだぜ。ほえづらかくなよ……）

水銀灯に照らされているうえに、サーチライトまであびせられ、いったい周囲がどうなっていることやら、まぶしくてよくわからない。



伝令とか、ヨースケに対する警告の声とかでない叫びが、いくつも交錯しているところをみれば、敵も混乱していることだけはかろうじて推測できる。

だが、揺れを楽しんでいたヨースケにも、最初の強い揺れのあといつまでも一定の調子でつづく震動は、じょじょに無気味なものに思えてきた。

「おまえたち、いったい何をたくらんでいるの――この揺れは、おまえの仲間のしわざなんでしょう！」

シェリーがヒステリックに叫ぶ。

「そうあわてでもらえると、こっちとしちゃうれしいんだがな……」

憎まれ口をたたきながらも、ヨースケは不安になってきていた。

ナスターシャは、爆発物のエキスパートであるはずだ。チロルで人工雪崩を起こし、敵の主力を一発で潰滅状態にたたきこんだという話は、イージィから何度も聞かされていた。

ヨースケは、そのナスターシャの腕を全面的に信頼しているからこそ、言われるままにこの作戦に同意したのだ。

だが……

ヨースケにも、これがどうやら爆弾のもたらした震動ではなさそうなことが、うすうすわかってきた。

（ええい、なんだってかまうもんか。要は、敵が混乱におちいって、うまく逃げられさえすりゃ、それで……おーい、ナスターシャ、さっさとむかえに来てくれーっ！）

ヨースケは、本当に叫び出したい気分だった。

「ねえ、これはもしかして、ビッグ・ジェネレイターのせいじゃ……」

シェリーが、逃げようとするどころか、不安にかられてヨースケに逆にしがみつき、おそるおそるつぶやいた。

「まさか……」

ヨースケの胸を不安の雲がつつんだ。

その瞬間――

グラリ……

前とは比較にならないほどの、かなり大きな揺れが来た。

それがビッグ・ジェネレイターの傾きのためだとわかったのは、シェリーの体が、何か見えない力に引っぱられたようにヨースケのかたわらを離れ、

ジェネレイターの表面をすべりだしたからだった。
「た、助けてェーっ！」
　シェリーが叫ぶ。
「この手につかまるんだっ――」
　ヨースケはとっさに手をさしのべ、シェリーの手を握りしめた。
　シェリーの落下はかろうじて止まったものの、こんどはヨースケのほうが引きずりこまれてしまいそうだ。
（チクショーッ。なんでおれがこんな目にあわなきゃならねえんだよォ！）

　イージィがヨースケを発見したのは、まさにその瞬間だった。
（神の使いよ、ぼくらの仲間があぶないんだ。なんとかできないのかっ！）
　が、しかし、姿の見えない神の使いからは、悔やむような、気の毒がるような、沈痛な思念が伝わってきた。
（残念ながら、われわれにはどうしてさしあげることも……）
（そ、そんな……目の前に、こんなにはっきり見えているのに……ママ、パパ、お願い、助けて！）
　ルルが涙声でうったえる。
　そこに、ずっとそれまで黙りこんでいたメドウズの声が聞こえた。
「では、おまえたち神の使いは、どうやってチロルから楼蘭（ローラン）までやって来たのだ？　やはり、テレポートか何かしたのではないのか？）
（いいえ。われわれは、あなた方のような実体ではないのです。ビッグ・ジェネレイターには強力な磁場のようなものがあって、その付近でだけこのような姿を現すことができますが、それも見かけだけにすぎません）
（思念だけの存在か……）
　メドウズは、それによって失望をあらわにしたり、感情を荒だてたりはしなかった。冷静な思考の波は、イージィたちの心の激発をもおさえてくれているようだった。メドウズは、おもむろにある提案をもちかけた。
（では、これではどうなのだ――あっちにもビッグ・ジェネレイターがある。おまえたちは、当然姿を移すことはできるわけだ。だったら、ここにいるわたしたちの姿を、むこうに見せてやることはできないのか？）



（それは、可能ですが……）
　メドウズの意図をはかりかねて、答える神の使いの思念が弱い。
（よし。では、頼む、そうしてもらいたい――）

　爆発は起こらない。ただ、うす気味悪い鳴動が、ビッグ・ジェネレイターを通して伝わってくるだけだ……。
　すべり落ちないよう、体をできるだけジェネレイターの表面に密着させたまま、ヨースケは、まったく絶望的な気分になっていた。
（くそっ。なんてついてねえんだ。こんな格好ではいつくばってることが知れたら、ヴァルハラのやつら、チャンスとばかりたちまちのぼってくるにちげえねえ。かといって、この娘の手をはなして人質がなくなっちまえば、たちまち狙い撃ちだ……）
　シェリーをささえている手がしびれてきた。腕が抜け落ちてしまいそうだ。
（こんなやつと心中なのかよ……ルルならまだしも……イージィともう一度会いたかったなァ。……こんなことになるなんて、香港で別れたときゃ夢にも思わなかった。いっしょに行けばよかったのか……ナスターシャが言うように、やっぱカッコつけすぎだったのかなァ……）
　しだいにぼんやりしていく頭に、イージィやルル、メドウズたちの顔が走馬灯のように浮かんでくる。なつかしさに、思わずジーンとしかけたとき、そのルルの顔がいきなり叫んだ。
（……ヨースケ、くじけちゃダメっ！）
（なんだって――？）
　それは、あまりにもはっきりとした、あまりにもリアルな像と声だった。
（ヨースケ、ぼくだ、イージィだよ。しっかりするんだ！）
　まちがいなかった。ヨースケの目の前には、イージィと、ルルと、それにメドウズやアタワルパの姿まであった。彼らはたしかに空中に浮かび、ヨースケを見おろしていたのだった――!!

PART 4

空間を越えたコンタクト

（ほ、ほんとに……本物の、イージィなのか……⁉）

ヨースケは、半信半疑のおももちで虚空に浮かぶイージィたちを見上げた。

（そうだよ、ヨースケ。ぼくらは今、楼蘭にいるんだ。そこから、テレパシーで呼びかけてるんだよ）

（テレパシー……）

ヨースケは、イージィたちがチロルで経験したという思考空間のことを思い出した。そこを通して会話してるらしいことがわかった。

「だれと話しているのよ――あまりの恐ろしさで、気が狂ったの？」

シェリーが声をかけてきた。彼女にはイージィたちが見えないらしい。

（その声は、だれだい？）

（ヴァルハラの総裁の娘っていうジャジャ馬だ。こいつの道連れになって、もうすぐおれは、谷底へまっ逆さまっていうわけさ）

（そ、そんなやつ、突き落としてしまいなさいよ、ヨースケ！）

（いや。これも、乗りかかった船だ。おれが手を放せばおしまいだと思うと、なかなかそうもできねえもんだぜ）

ヨースケは自嘲ぎみに笑った。

（ヨースケ、わたしだ――）

（おう、メドウズ！）

（いいか、ヨースケ、よく聞くんだ。われわれは、おまえの最後を見とどけるためにこうしてわざわざ呼びかけているんじゃない。ここὰそっちのビッグ・ジェネレイターは連動していて、こっちももうすぐあぶなくなる。われわれはもうすぐ脱出して、新たな行動を起こす。おまえも、かならずそれに合流するのだ。わかったな？）

（メドウズ……そのお誘いは、いかにもありがてえ。だが、この窮地がどんなもんか、わかってんのかよ）

（うすうす見当はつく。それくらい切り抜けられなければ、どっちみちおまえは一流のコマンドにはなれん）

メドウズは冷たく言いはなった。

（な、なんだと――！）

（では、な……）

メドウズがクルリと背をむけると同時に、それに引きずられるようにイージィやルルの姿も消えてしまった。

そのあたりには、あい変わらず霧のただよう虚空が見えるだけだった。

「メドウズの野郎め、アッサリと馬鹿にしてくれやがった……」

ヨースケは唇をかみしめた。

手の先には、恐怖にとらえられてあわれっぽい顔になったシェリーがぶらさがっている。

（ええい、くそ。あんなことを言われっぱなしで、くたばるもんかっ！）

ヨースケは、渾身（こんしん）の力をふりしぼってシェリーを引き上げにかかった。

１ミリ、１ミリ、気の遠くなるような距離に思える。手の感覚はほとんどない。シェリーがついに自力ではいあがれるようになったときには、しびれは頭にまで達していたほどだった。

ふと気がつくと、いつのまにか左右にそびえる崖で、激しい爆発がたてつづけに起こっていた。地震にくわえ、頭上での爆発、岩石の落下とかさなって、ジェネレイターのまわりは完全なパニックにおちいっている。

ヨースケは、はじかれたように立ちあがり、両手を大きく振りはじめた。

「な、何をしているの？」

「ヘン。これでおまえともオサラバよ」

ヨースケが勝ち誇った声で言った。

すると、ヨースケの合図に答えるかのように、硝煙まじりの霧を抜けてパラグライダーが飛来した。

「待ってたぜ、ナスターシャ――！」

ヨースケが歓声をあげる。

が、その後方にもうひとつ、別のパラグライダーが現れた。

（ど、どうなってるんだ⁉）

その疑問を解くまもなく、ヨースケの体は、グングン接近してきたパラグライダーにすくいあげられ、空中高く飛びだしていた。

ヨースケは、自分をささえている黒くたくましい腕に気がついた。

「お、おまえは……ジョーイ‼」

「おれでがっかりしたか、イエローモンキー？　ナスターシャに抱きつこうなんて、おまえにゃ10年早いからな、おれが代わりに来てやったのさ。こんどは、おれが仲間に入れてもらうぞ」

暗闇にジョーイの白い歯が光った。

ヨースケが後方に目をやると、ナスターシャがシェリーを抱えて飛んでいるのが見えた。

そして、そのさらに後方では、すさまじい光景が現出していた。硝煙と土ぼこりがもうもうとたちこめる中、周囲を取り巻く鉄骨をなぎ倒して、今まさにビッグ・ジェネレイターが、雲の下の下界へとゆっくり回転しつつ落下していくところだったのだ――‼

（メドウズ、なんだって途中でコンタクトを切っちゃったの。ヨースケがどうなったか、わからないじゃない。もし、あのまんま死んじゃったら……）

ルルがわめき散らすのもかまわず、メドウズは神の使いのほうをふり返って言った。

（協力を感謝する……）

（あれでよかったのですか？　ルルの言うように、あの少年の最後を見届けさせてあげても……）

女のほうが、ルルの母親らしい気づかいをチラリとかいま見せて言った。

（いや――ヨースケは、挑発してやるほうが力が出るのだ。あいつさえ持ち直せば、おそらく同伴しているナスターシャが救出するだろう。ナスターシャがやられていれば、どっちみちあいつの助かるみこみはない。わたしとしては、それにかけるしかなかった。わかってくれるか、イージィ？）

イージィは、ためらいながらも、大きくうなずき返した。

死中に活をもとめる――

メドウズは、ヨースケの気力に最後の望みを託したのだ。けっして最後まであきらめない、コマンドとしてたびかさなる窮地を切り抜けてきたメドウズだからこそできた救出方法だった。

（あなたが言われたように、こちらも本当に危険になってきました。この震動はやみそうにありません。崩壊がはじまる前に、できるだけ早くこの神殿



から退去してください——）
ルルの父親が、今やはっきりとリーダー格となったメドウズをうながした。
たしかに、アタワルパは、意識を失ったリャカのことで強い衝撃を受け、憔悴（しょうすい）しきっており、古代の記憶をとりもどした陽龍（ヤンロン）は、まだ何者とも認めがたい神秘さにつつまれている。全員を統率できる者は、メドウズ以外にはいそうもなかったのだ。
（ルルさま、まいりましょう——）
メドウズは、ルルの手を握り、先頭に立って階段をのぼりだした。
（いやっ！　はなして、メドウズ。あたしはもっと、パパとママといっしょにいるわ。せっかく再会できたっていうのに、もう別れなきゃなんないなんて、そんな、そんな……）
ルルは泣きわめいたが、メドウズは有無を言わせない力強さでグイグイ引っぱっていく。
回廊の曲り角でイージィがふり返ってみると、神の使いのふたりが深々と頭をさげていた。まるで、娘をよろしく頼む、とでもいうように……。
イージィは、その姿を見て直感した。あのふたりは、けっしてルルのことを忘れ去ったわけではない、神の使命を果すまではと、心を押し隠しているのだ——と。
どこまで、どのようにすれば、神の使命が果されたことになるのか、それは今もってわからない。ヴァルハラ建国軍を倒し、ビッグ・ジェネレイターを守るだけでは、おそらく不十分なのにちがいない。
（地上に理想郷を建設する——そういうことなんだろうか。でも、そんなことが、ぼくらに……いや、人類にできるものなんだろうか？）
そのとき、イージィには、疑問と、途方もない道のりの遠さだけが、どこまでもずっとつづいているように思われた。
イージィたちは、ピラミッドの中を、途中から飛ぶようなスピードでけんめいに駆け抜けていった。つぎつぎ崩（くず）れかかってくる巨石や支柱をあやういところでかわし、やっと頂上の出口にたどり着いた。
「安心するな。こんどは数十メートルもくだらなければならないのだぞ」
だが、足元はもう立っていられないほどの揺れ方だった。完全な崩壊にいたるまでに地上にたどり着けるかどうか——それは、どう見てももはや絶望的だった。階段を数段おりたところで、メドウズさえもふり落とされないように石にしがみついてしまった。
そのとき——
急に日射しがかげった。見渡すかぎり、雲もないというのに……。
一同の視線は、太陽をさえぎったものを探して自然と頭上にむけられた。
「あれは……何だ⁉」
淡いオレンジ色の光につつまれたものが、そこに浮かんでいた。
大きさの見当というものは、まったくつかない。ただ、それが漠然と巨大なものであることだけがわかった。そして、完全な無音だった。
（神……）
イージィの中で、何かがその物体をそう呼んでいた——。

第4部へつづく

パンゲアFAN倶楽部

松枝蔵人の談話室

K.MATSUGAE

第3部・完結！　第4部も頑張るぞ。
みんな、応援ヨロシクたのむ。





▲岩手県　ダン・ダルク君　ありがとう。もう2年なんだなぁ

◀千葉県　朝尉淳和君　第4部ではもっと面白くするぞ



▶宮城県　JIN君　いやいや、このコーナーでもアタワルパ人気は上昇しているよ



▲山形県　洋残謙君　ジョーイのファンとは、なかなかシブイね

吉富昭仁の仕事小屋

A.YOSHITOMI

第3部が終わった!!
続きが気になるボクである。



▲長野県　鈴君　3年目かあ…どおりでハタチになるわけだ

◀千葉県　神崎出雲君　とっても素敵な光景だな…



◀神奈川県　ナスターシャ♡君　どうも奇妙な光景だな……





▲栃木県　とうき君　ムハマードはこの世によほど未練があるのか

▼神奈川県　ブルーノ君　謎の友達が増えてとてもうれしい





お便りまってま〜す!!

11月号掲載作品の中から　TRANE君に色紙を、十鬼島ゲン君にテレカを、12月号掲載作品から、朝尉淳和君に色紙を、神崎出雲君にテレカを贈ります。応援のお便り待ってます。

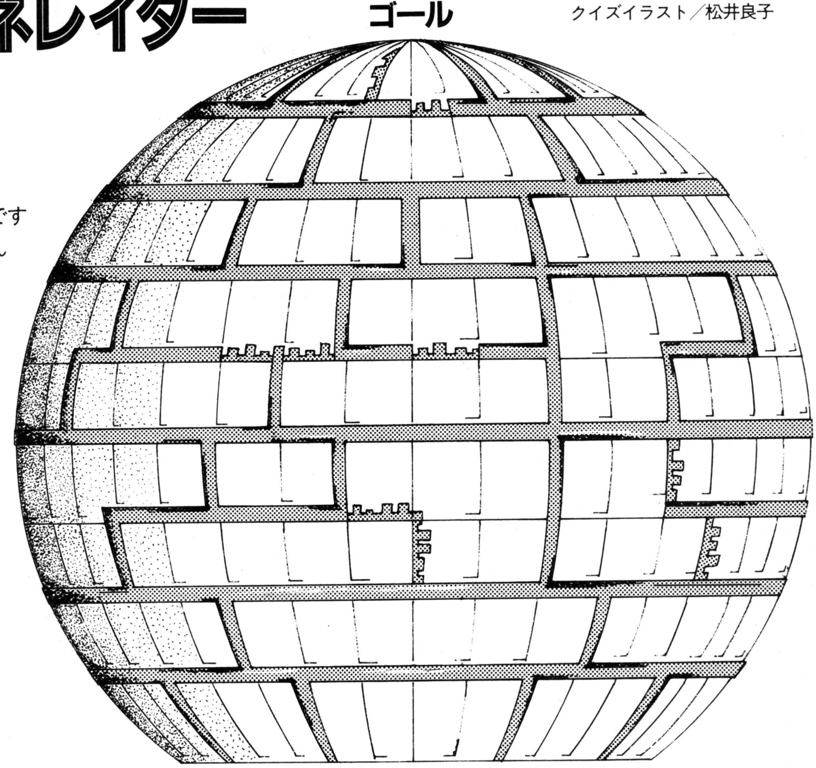


第24回 パンゲアWORLD-WIDEクイズ

ビッグジェネレイターにのぼれ!!

クイズデザイン／スタジオＫＡＢ
クイズイラスト／松井良子

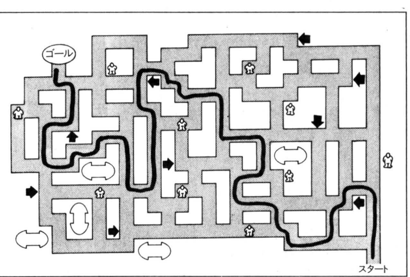
———マスを示すくぎりです
あ 1人しか通れません
い 2人でも通れます



さあ、いよいよクライマックス。ヨースケがシェリーを連れて、ビッグジェネレイターの上にのぼり、岩山を爆破して、一網打尽にヴァルハラ軍をやっつけよう、というわけです。のぼれるのは、２人用のハシゴだけです。爆破時間までは21分あります。ちょうどピッタリ21分で上までのぼってください。１マス進むのに、１分かかります。Ａ～Ｄのどのポイントからのぼり始めればいいか、その記号を答えてください。１度通ったところは通れません。

第23回シェリー探し答え

正解は、３台。今回のクイズは簡単だったようだ。正解者の中から５名に賞品。



めっせーじふろむ 松枝蔵人

秋も深まってきて、ぼくのような仕事をする者にはいちばん調子のいい季節です——というわけで、このところたて続けに仕事を完成させています。もちろん『パンゲア』は今回で第３部終了。来年早々には文庫化できる見込みです。それと、ずっとコミック版ソーサリアンシリーズに書いてきた『ソーサリアン創世紀』の連載（吉富君の『失われたタリスマン』が記念すべき第１巻だった）が12巻でひと区切りつき、後半をドドッと書き下ろして年末にスニーカー文庫で発売することになりました。久々の『聖エルザ』がらみの企画もあるのですが、まだ完成していないので次号以降でお知らせします。では、次回スペシャル版『パンゲア』でお会いしましょう。お楽しみに！



'91年1月号は、新年特別パンゲアワールド大会だよ。お楽しみに！



天上天下唯我独尊 ロードス島戦記商店

まいど！「ロードス情報なら世界一」のロードス島戦記商店でございます。今月は、みなさま待望の「ロードス島戦記RPG・上級ルール」についての情報をメインにお届けします。当商店のお便り&イラストの両コーナーも健在です。とくにイラストコーナーはいつもよりも広いスペースで、6点紹介させていただきます。もちろん、若旦那の連載もありますぞ！

「ロードス島戦記コンパニオン2」ただいま快調に製作進行中！

まいどおおきに！　小番頭です。今回は『ロードス島戦記コンパニオン2』(仮題) についてのお知らせです。

『コンパニオン2』は、だいたい3つの部分で構成されています。まずは、レベルが8から13までの高レベルのキャラクターをあつかった上級ルール編です。内容は、キャラクターの成長と、高レベルの呪文リストとなっています。

2つめは追加と選択ルールです。成長したキャラクターに合わせて、当然ながらモンスターのみなさんも訓練に訓練を重ね、じゃなくて新種の強力なモンスター軍団のリストがあります。それから、元来、初めての人でもお手軽にというロードス島RPGですが、ゲームもだいぶ慣れたし、いまのルールじゃものたりない方のための追加ルール集もあります。前回ご紹介した集中力の新しい使い方がその一例です。

最後はシナリオ集です。とくに『コンパニオン2』では、中レベルから高レベルまでをあつかったキャンペーン・シナリオが用意されています。時代は「リプレイ版II」の少しあと、といったあたりで、舞台は戦乱のモスになっています。とすると当然、NPCとして何人かのロードス・キャラが登場しています。さてダレでしょう？

しかし、このキャンペーン・シナリオの長いことといったらもう、なにしろ10編を越えるシナリオの集まりですから。これだけあれば、毎週1回遊んだとしても、2カ月は楽しめるんじゃないかという大作です。

さらに、夏のロードス島RPG大会で使われたオリジナル・シナリオ「第7の封印」や、上級ルールにそったリプレイ記事も収録。さらにさらに○○○や×××まで入る予定です。

というような豪華ラインナップの『コンパニオン2』ですが、ただいまキャンペーン・シナリオのテストプレイをしながら、バランスの調整を行っている段階です。いましばらくお待ちください。

(かねてより、グループSNEに潜伏している当商店隠密丁稚(でっち)の報告によると、執筆作業はきわめて順調。若旦那(わかだんな)・水野良の逃亡といった不測の事態が起こらぬかぎり、『コンパニオン2』は'91年2月には発売されるだろう、とのことです)。



 イラスト／ふじたゆきひさ

お便りを2通、紹介します



「ＯＶＡ第２巻、しっかり見ました。ゴブリン語での会議がなかなかよかった。リアリティ・ファンタジーというのかな？　ロードスにはああいった土台(世界設定)のしっかりしたファンタジーを求め続けて欲しいです」とは千葉県の今泉裕子様からのお便りです。

「剣の重みが伝わるような作品にしたい」という若旦那の希望に、スタッフが十二分に応えてできあがっているＯＶＡワールドを、これからも楽しみにしていてくださいませ！

「イラストを書き、ＲＰＧをし、サークルを行っている私にとって、ロードス島という世界は、ひとつの目標のようなものです。ロードスに触発されてＲＰＧを始め、サークルを開いたのですが、このことがきっかけとなって、こんなにたくさんの人たちと接することになるとは思ってもみませんでした。今、自分は充実しています。そんなきっかけをくれたロードスに、お礼と感謝の意をこめて、このイラストを送ります」とは、大阪府の田村徹様からのお便りです（イラストは右下をご覧ください)。ロードスがきっかけとなって、人の輪ができあがっていく……とてもステキな話ですね。



▲兵庫県の敵伊羅様。未来のヴァリス王ですものね！



▲愛知県の鈴木到様。カセットブック１の人気者！



▲熊本県の淳様。戦士たちにも休息の時は必要です



▲東京都のポン太様。バグナードのまるおくんが(笑)



▲お便りも紹介した大阪府の田村徹様。色っぽいディードリットですね！

スポーツの秋と、アメフトと、某ＴＶ局に対する水野の苦言

水野良戦記 15

スポーツの秋、とよくいわれる。ようするに夏は暑いし、冬は寒い。外に出るなら秋がいい、というもっともな理由からきた言葉だろう。しかし、見るほうでもやっぱり秋はスポーツのシーズンである。そう、アメリカン・フットボール(ＮＦＬ)のシーズン開幕なのだ。ぼくはアメリカ旅行以来、サンフランシスコの街が好きなので、ＮＦＬでは４９ナーズのファンだ。

しかし、その４９ナーズ・ファンのぼくでも、某局のＮＦＬの放送姿勢には疑問を感じざるをえない。なにしろ、月曜日のスポーツ情報で、ＮＦＬ情報と称して、４９ナーズの試合しか紹介しないのだ。しかも、アナウンサーはかならず４９ナーズ・サイドに立ったアナウンスを行う。日本はいつから４９ナーズの地元になったのだろうか、と疑うばかりだ。しかも、どうもルールを正しく理解しているとは思えない。適切なアナウンスをすることは皆無といっていい。いま、アメフトは見るスポーツとして、日本でも人気が高まりつつある。そういった状況でテレビ局が、偏(かたよ)った放送姿勢を取るのはよくないと思う。もっと本物のＮＦＬファンを育てるような放送を行ってほしいものだ。

などと、〝暴言(ボーゲン)〟に始終したのも、スキー・シーズンが近い秋ならではだと勘弁してちょ。



◀兵庫県の石井順治様。うさぎお耳のディードリット

たくさんのお便り、お待ちしております

毎度のことながら、ごく一部の方のお便りやイラストしか紹介できなくて申し訳ございません。これに懲(こ)りることなく今後もどしどし投稿してくださいませ！(内容は、ロードスに関することならば、シリアス、ギャグなんでも構いません)

イラスト、お便り、そしてロードス島戦記ＲＰＧのルールに関するご質問は、いつものとおり下記の住所の各コーナー宛にお願いします。

あて先：〒102 東京都千代田区九段南４-7-16 市ヶ谷ＫＴビル コンプティーク編集部ロードス島戦記商店係

クロちゃんのRPG VOL.39 千夜一夜

運が良けりゃ何でもできる

はたして人の運というものは、一生で総量が決まっているのだろうか？　欲と反比例するっていう説もあるしなあ。でも、運の良し悪しが遺伝と関係するという先月の説だけは認めたくないな！

黒田幸弘

第221夜 遺伝学の研究についての一考察

「というわけで、今月もまた、ラックの話の続きだよ」
「というわけで、じゃありませんよ、黒田さん。前回の話に、読者から抗議の手紙がきてますよ」
「えっ、いったい何のことかな。細かいことを気にしていると、将来は偉い人になれないぞ！」
「べつに偉くならなくても、いいと思うんですけどね。その抗議というのは、『ラックが遺伝するのか。そんな学説は聞いたことがないぞ！』という疑問です」
「まったく困ったやつだなあ。そういう人には、メンデルやダーウィンの著書をすべて読破してからまたくるように、といってやってくれないかな」
「はあ、そうですか。しかし黒田さん、メンデルやダーウィンの本には、ラックの遺伝の法則でも書いてあるんですか？」
「さあ、知らないなあ。でも、学者の著書を全部読んでるあいだは、時間がかせげるじゃないか。それを読み終わったら、アインシュタインとマルクスの著書も、すべて読破するようにいっといてね」
「あいかわらず、いーかげんですねえ」
「ほっといてくれ。さて、ＲＰＧでのラックといえば……」

第222夜 ラックの正しい使いかた

よく考えてみると前回は、ＲＰＧでのラックについて、何も説明してなかったなあ。まあ、ラックというのはおもしろいネタなんで、ついつい話が横道にそれちゃうんだよね。

さて、現実の世界にも、幸運がついてまわるという人がいるけど、その人がどのくらいのラックをもってるかは、誰にもわからないよね。まあ、キミたちやボクのラックなら、たいして多くないことだけはたしかだけど……。

ところが、プロ野球の解説者のセリフじゃないけど、わがＲＰＧの世界ときたら、本当に「運は実力そのもの」なんだよ。なにしろどのゲームでも、キャラクターには必ず「ラック」という能力があるんだからね。
「あ、それについては、ボクは前から黒田さんに聞きたかったんですよ」
「何を？」
「ＲＰＧでは、ラックってどういうふうに使うのが正しいんですか？」

うーむ、こりゃまた難しい話だね。ラックというのは、どうにでも解釈できる概念だからなあ。たとえば運のいいキャラがいたとして、その〝運の良さ〟をどうやってゲームで表現するか、ということが問題なんだよ。カリスマからも、ちょいと難しいルールが出てきたけど、あれはまだ人間関係などの問題、というふうに範囲がはっきりしていたからなあ。ところがラックときたら、やたらと範囲が広いんだもの。
「範囲が広いっていいますと？」
「たとえば普段の生活でも、それこそお金を拾ったとか、バーゲンで安い買い物をしたとか、電車にギリギリで乗れたとか、雨が降ったときにたまたま傘を持っていたとか、ラックに関係しそうなことはヤマほどあるじゃない」
「そうですね」
「これがＲＰＧだと、戦闘にも関係するよね。まぐれ当たりとか、敵の急所に命中したとか、間一髪で敵の攻撃がそれたとか……」
「たしかに」
「そして人間関係でも、偶然、重要な情報を聞いたとか、敵に出会っても危うく隠れて気づかれなかったとか、美女が指輪を落として困っているところにいきあって、うまくお友だちになれたとか……」
「ちょっと、黒田さん。それじゃラックは、ＲＰＧでの行動のすべてに関係してしまうじゃないですか！」
「そうだよ」

やはり長年のＲＰＧファンともなると、なかなか鋭いなあ。実際のところそのとおりで、ラックというものをまじめに処理しようとすると、キャラクターのすべての行動に関係してしまうんだ。しかし、そうはいっても、キャラクターが何かの行動をするたびに、いちいちダイスでラックの影響のチェ

ックをしてたら、こりゃRPGとしてはプレイ不可能だよね。

「そうですよね。それに、ラックにそんなに意味があるんじゃ、どんなキャラクターよりも、ラックの能力が高いキャラクターがいちばん有利、ということになっちゃうなあ」

「うん。でもまあ、それはルール次第だけどね。しかしこんな面倒なルールでは、実際問題としてゲームがプレイできないよ。だからさすがに、ラックをここまで広くとらえたRPGは出ていないんだ」

「そりゃそうでしょうね」

「だからゲームではね……」

第223夜 ラックでは助からないこともある

昔のRPGは、「プレイヤーが好きなようにルールを変えてよい」といわれてたんで、けっこうムチャなゲームも多かったんだ。もちろんいまでも、常識に沿った線でなら、プレイヤーがルールを変えてもかまわないんだけど、当時はその常識自体が、かなりムチャクチャでねえ。

「……そこで怪物は、ネバネバした液体を君たちに向かって吐いた。どうやら腐食性のようで、先頭のファイター2人のヨロイが溶けだしたよ」

「ちょ、ちょっと待てよ。その怪物の吐いた液体って、よけられないの？」

「そうだよ。このヨロイは高かったんだぞ！」

こんなクレームは、マスターとしては困るんだよね。シナリオの都合があるんだし。

「うーん、しかしねえ。それじゃどうやって、よけるチェックをするというんだい？」

「そりゃよけるんなら、やっぱ敏捷性だよな。だからダイスを振って、敏捷性以下の数を出したら……」

「おい、そりゃおかしいよ。怪物の吐いた液体をよけたかどうかじゃなくて、その液体が身体にかかったかどうかをチェックするんだろ」

「かかったかどうか？　それじゃ怪物がチェックをするのか？」

「とんでもない。身体にかかるかどうかは、すべて運ですよ、ラック。つまりラック以下の数が出ればセーフなのさ」

「あ、こいつう、たまたまラックが高いキャラを持ってるからって、勝手にルールをつくるなよ！」

「それをいうなら、お前のキャラは、やたらと敏捷性が高いじゃないか！」

といった、どーでもいい論争でゲームがストップ。まったく、たかがヨロイのひとつくらい、壊されたっていいじゃないか。ケチなんだから。

「だからラックなんだって……あれ、おい、マスター。なんだよ、バケツなんか持ってきて？」

「そんなにいうなら、2人ともよけられるかどうか、実際にやってみたらいいだろ。怪物までは、たったの3メートルなんだ。俺がここからバケツの水をまくから、敏捷性でもラックでもかまわない、よけられるもんならよけてみろよ！」



第224夜 運が尽きたら……はい、それまでよ

というわけで、RPGではラックというのは、けっこう扱いにくい能力なんだ。やはりこれはラックを、能力値のひとつとして考えるのがまずいのかもしれないね。ほんとうは自分のラックなんて、誰もわからないんだけど、それが能力としてはっきりと表示されてるのは、やっぱりゲーム的なウソなんだよね。

この矛盾を解消するために、ラックという能力をつくらなかったRPGもあるんだよ。とはいえ、さすがにラックがまったくないんじゃさびしいから、すこし工夫がしてあったんだ。じつはこのRPGは、マスターが各キャラクターの細かい性格づけをダイスで振り、決まったらそれを教えるんだけど、その性格づけのチャートの中に、〝不運〟という項目が入ってたんだよ。

「じゃあ、マスターが振ったダイスで、不運である、というのが決められてしまうんですか。なんだか納得できないなあ」

「いや、それどころじゃないよ。マスターはいくつかの項目、つまり〝不運〟などについては、プレイヤーに教えなくてもいいんだ」

「え、それじゃキャラクターは、知らないうちに不幸になってるのか！」

「そうなんだ。そういえば、どこかのRPGのリプレイでも、そんなキャラがいたけどね」

しかしこの方法も、プレイヤーにはウケが良くなかったので、またゲームデザイナーは頭を悩ませたんだ。そしてついに思いついたのは、「ラックには限りがある！」ということだったんだよ。

「え、黒田さん、それってどういうことですか？」

「あれ、聞いたことないかな。ほら、俗にいうじゃないか。『そんなにいいことばかりが続くもんか！』とか『運が尽きた』なんてね」

ようするにラックというのは、変化しない能力ではなくて、使えば減ってしまうものではないか、とデザイナー氏は考えたんだよ。つまりヒットポイントならぬ、ラックポイントというわけだね。

この考えかたでいくと、プレイヤーは適当なときに、自分のラックを使うことができるんだ。だからラックがゲームのあらゆるところに影響する、ということは制限できる。ただしあまり調子に乗って、ラックを使いすぎると、かんじんのときにラックがなくなってしまうんだ。まさに「運の尽き」になっちゃうんだよ。

イラスト／中野豪

「なるほど、けっこう合理的なシステムですね」
「まあ、そのはずなんだけど。でもこのシステムは、プレイヤーがうまくないと、ゲームバランスがおかしくなってしまうんだよ」
「へえ、やっぱり最初のうちにラックを使いすぎて、最後になって困るんですか？」
「とんでもない。その反対だね。あとのことを考えすぎて、ラックをケチって滅んでいくパーティの多いこと、多いこと……」

第225夜 人生のラックの量

ところが、いくら合理的に見えるシステムでも、文句をつけるやつはいるもんでねえ。ゲームの途中でマスターが困ってしまうこともあるんだ。
「ドラゴンが攻撃してきたぞ。鋭い爪を受けて、先頭のファイターと２番めのパラディンはダメージを受けたよ」
「ちょっと待てよ、ファイターはまだヒットポイントが残ってるけど、ボクはこれ以上くらったら死んじゃうよ。ラックのチェックで逃げさせてほしいな」
「ダメ。だってパラディンのラックポイントは、ゴブリンの群れとの戦いで使い切っちゃったから、もう残ってないよ」
「まったく頭の固いマスターは困るなあ。たしかゴブリンが出てきたのは、昨日のことだよね」
「まあね。あれからゲームの上ではひと晩過ぎたよ。実際には先週の日曜にやったプレイだから、もう１週間たってるけど」
「実際の時間はどうでもいいの。ボクのいいたいのは、ラックなんてものは、１日たてば回復してるんじゃないか、ってことだよ」
「回復？　なんでラックが回復するんだい？」
「だってこのゲームでは、１日たてば魔法の力が回復して、また呪文が使えるようになるじゃないか」
まったく、ああいえばこういう、頭のいいプレイヤーだよ！
「しかし、ヒットポイントは寝たくらいじゃ回復しないぜ」
「それは肉体的なケガだからだよ。ラックは精神的なものだから、魔法の力と同じように扱うべきじゃないか」
おいおい。ラックって、精神的なものだったのかい？
「いや、ダメだね。ラックは使い切り。使ったら終わりだよ」
「え、そんな殺生な！　じゃあ、ボクのパラディンは、このあと一生、幸運に見離された人生を送らなくちゃならないのかい！」
「うーん、まあ、そこまでいわれるとねえ。でもこのシナリオが終われば、ラックはまた回復するんだよ」
「そのシナリオ単位というのは、すごく不合理だと思うよ。だってシナリオには、長いのも短いのもあるでしょ」
「……まあ、そうだね」
「だったら、そんなものを基準にするのはおかしいよ。やっぱり夜寝るとラックが回復する、というのが合理的だと思うんだけどな」
もちろん、ほかのプレイヤーは、パラディンのアイデアに反対するわけがない。さすがのマスターも、とうとう押し切られてしまい、ラックは毎日回復する、ということになっちゃったんだ。
もちろんプレイヤーたちは、これを悪用して大暴れ。ラックが尽きるまで暴れまわるのはあたりまえ。そのあと敵と出会うと、後ろのほうの連中は戦闘中に寝てしまい、「眠ったあとだからラックは回復したはずだ」といってゲームを続けたんだ。
そしてある日のこと……。
「それじゃ戦闘だね。トロールはファイターに棍棒で殴りかかってきたよ。命中だね」
「それは痛いな。ラックでチェックして逃れよう」
「ところがダメなんだな。キミは今日はラックがゼロなんだ」
「え、なんでだよ。今朝起きてから、まだ一度もラックを使ってないぜ」
「まあ、それはそうなんだけどね。でも、このあいだから疑問に思ってたんだ。いくらラックが毎日回復するとい



っても、死ととなり合わせの危険な冒険から、毎日必ず生還できるほど、人間にはラックがあるんだろうか、なんてね」
「だから、なんだよ……」
「そこで私も考えたのよ。やっぱり人間、いやエルフなども含めて、一生に使えるラックの量には、限界というものがあるんじゃなかろーか」
「というと……」
「それで計算してみたら、このパーティのキャラは全員が、もうとっくに一生分以上のラックを使い果たしていたんだなあ」
マスターの理屈にも一理ある。でもそんな大事なことを、いきなりいわれても困るよね。おかげでパーティは、トロールにボコボコに殴られて、あわや全滅寸前の大ピンチ！
「ひえー、死にそうだよ」
「ファイターが危ないな。ヒットポイント回復の呪文をかけようか？」
「いや、待てよ。おい、ファイター。生き返らせてやるから、一度殺されてくれないか」
なんだかわからないけど、パラディンのいうまま、ファイターは次のラウンドで殴り殺され、そして呪文で復活したんだ。
「やったね。さあ、マスター。これでファイターは、またラックを使えるはずだよね」
「なぜだい？」
「だってファイターは、一度殺されて人生を終えたんだからね。生き返った

あとは新しい人生だから、ラックの計算はやり直しだよ」
　パーティの仲間も、このパラディンの論理にはもちろん賛成だ。しかし今回のマスターは、ちゃんと奥の手を用意していたんだ。
「そんなことだろうと思ったよ。でもねえ、この世界は仏教思想の輪廻転生をするワールドなんだぜ」
「輪廻転生？　だからどうしたっていうんだよ？」
「だから呪文で復活したファイターも、輪廻転生により生き返ったと考えるわけなんだ。ところでさっきボクは、キミたちは一生分以上のラックを使ってしまった、といっただろ。つまりキミたちは、生まれ代わってから使うはずだった分のラックにまで、手をつけてしまったのさ」
「うー、へ理屈を並べよって」
「だいたいあと５、６回は殺されないと、ラックは復活しないから、せいぜいがんばってね」
　こうなるとパーティは、マスターへの怒りをトロールにぶつけるしかない。そしてかわいそうなトロールたちは、バーサークしたパーティによって、あっというまに全滅してしまったんだ。しかしそんなに強いのなら、最初からまじめに戦えばいいのにねえ。

第226夜 いちばん簡単なRPG？

　というわけで、ルックスとラックという、よくわからない能力の話をしてきたんだけど、最後に両方にまつわる、ちょいと変な話をしておこうかな。
　その昔、まだＲＰＧが一般にはやっていないころ、誰でも簡単にプレイできるＲＰＧをつくろうとしていた友人がいたんだ。
「黒田さん、やりましたよ。構想がだいたいまとまりました」
「例の簡単なＲＰＧというやつかい。どんな内容なんだ？」
「いやあ、これがすごく簡単でしてね。キャラクターの能力値が２つしかないんです」
「というと、戦闘能力と魔法能力の２つなのかな」
「いえ、ちがいます。ルックスとラックなんですよ！」
　これがまたすごい内容のゲームだったんだなあ。
「ようするにモンスターとの戦闘なんかは、すべてラックでチェックですね。それから魔法関係のチェックも、ラックでやります。もちろんゲーム中に覚えた呪文しか使えませんけどね」
　ようするに、前にもいった「ラックはすべてに関係する」というのを、逆に利用したわけだ。すべての問題はラックで処理できる、というわけだね。
「でも、それじゃなんでルックスなんていう要素があるんだい？」
「それはまあ、やっぱり寂しいじゃないですか。ラックがすべてだとなると、ラックの能力が高いキャラは、いちばん優秀なキャラクターということになっちゃうし……」
　このあたりは、いーかげんなようでいて、それなりに考えてるみたいだったね。たしかに能力値がひとつしかないんじゃ、キャラクターの個性が出ないからなあ。
「ですからルックスでチェックするのは、人と会ったときとか、買物で値切ったときとか、王様に会ったときの待遇とか、敵に捕まったときとか……」
「敵に捕まったとき？」
「ええ、ルックスが悪いと殺されちゃうんですけど、ルックスが良ければ奴隷にされるだけで助かるという……」
　おいおい、何が悲しゅうて、ＲＰＧで奴隷にならなくちゃいけないんだ。
「どうですか、このゲームは？」
「うーん、ちょっとねえ。シンプルなのは認めるけど、ルックスとラックだけで、ファンタジーＲＰＧをやるのは、ちょっと無理があるんじゃないかな」
「そうかなあ……」
　とまあ、一度はがっかりして帰ったんだけど、やっこさんは、けっこうしぶといやつでねえ。しばらくしたらボクの事務所に、また現れたんだよ。
「やあ、その後はどうだい。忙しい？」
「そりゃもう、忙しかったですよ。でもあれから、新しいアイデアが浮かんだんで、黒田さんに聞いてもらおうと思って」
「新しいアイデア？」
「ですから、ルックスとラックだけでは、ファンタジーＲＰＧをやるのは難しいっていわれたでしょ」
「ああ、あれのことか。それじゃ能力値を増やして、まともなゲームにしたのかな」
「とんでもない。世の中すべてルックスとラック。この基本線は譲れませんよ。そこでルックスとラックだけで表現できるワールドを探したんです…」
「そんな世界、あるのかい？」
「もちろん。じつはボクのゲームは、アイドル歌手ＲＰＧになりまして……」

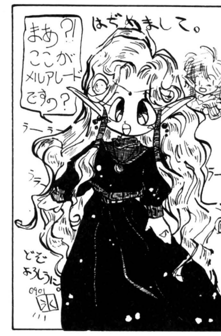


RPGの王国
メルアレード



レムゼは血の色の雨を見て、小さくつぶやいたといわれています。
――「メル」――それが妻の名であることを、何人が知っていたでしょう。この日、ミュオの内浦でも、じつに奇妙なことが起こりました。海の水がすっかり退いてしまったのです。シーズの川も干上がり、人々は異変におののきました。
（コーンビル著『北方回帰線』より）

国王あいさつ



◀福島県／氷魚まい

夢と冒険の王国メルアレードへようこそ！　ここは、RPGを愛する人々が集う国。RPGにくわしい人も、まだよくわからない人も大歓迎。わが国をささえるのは、みなさんのおハガキなのです。

おたよりのあて先

〒102 東京都千代田区九段南
4-7-16市ヶ谷ＫＴビル
月刊コンプティーク編集部
「RPGの王国メルアレード」係

年中無休のアイテムショップ
マジカル★ランプ



マジックトランプ
発売元／㈱テンヨー
価 格／1500円［税別］
問合せ／03-647-4670

ちょっと寒くなってきたけど、マジカル・ランプは今日も元気に商売、商売！　さあ、いらっしゃい!!

RPGをやっていて、よく行く場所というと酒場じゃないかな？

ところがその酒場、意外とゲームマスター（とくに初心者）にとって大変な場所なんだ。お店の主人を演じ、客を演じ、なおかつ情報をプレイヤーたちに与え、とストーリーの上でも重要なことが多い。それゆえこなしきれず、コンピュータRPGの酒場のように単調になりやすいのだ。

しかし、この『マジックトランプ』があれば今日から君もベテラン酒場マスターだ。このトランプ、なんと表から裏のマークと数字がわかってしまうという手品トランプなんだ。

これで占い、ギャンブルはカンペキ。プレイヤーからお金を巻き上げて仕事を依頼するなんてこともできる。

さて、今夜も〈なるほど亭〉でひと儲けするかな！

今月のプレゼント

『マジックトランプ』を５名様にプレゼント！　上のあて先に応募してちょーだいな♡

今月の評判アイテム

●『ワース・ブレイド』をヨイショします！　何といっても操兵戦闘は燃えることうけあい。バリエーションも豊富。ぜひ一度お試しあれ。

〈東京都／モルジ・リグ〉

◎操兵の操縦は、慣れるまでが大変……。たいていのヒトは、最初はコケまくるんですよね。



◀神奈川県／白い魔人

きゃ～！　ひえ～！　発狂だあぁ！
この続きは『療養所の悪魔』でどうぞ



◀大阪府／田村徹

無限に広がる大宇宙。遙かなる夢を抱き、トラベラーは今日も旅立つのだ！

 イラスト／大野真実、わきあかつぐみ

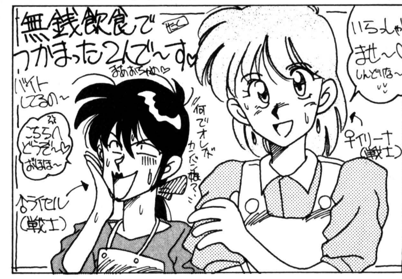
冒険酒場 なるほど亭



▲富山県／山崎勝幸

ほい、３番テーブルにバーバリアン・ウォッカ。カウンターの６番にはリザードのボイルドを……へい、らっしゃい。奥のテーブルがあいてるよ。ああ忙しい、忙しい。しかし、どうして看板娘が増えると、忙しくなるんだろう？

しっかり働くよ～に!!



▲神奈川県／グレネイド・たく

お助け人参上！

Q. ちょっと困難な事件に会うと、すぐにあきらめてしまうようなキャラは、どうすればいいの？

〈熊本県／GＩ〉

A. ざぶとん取っちゃえ！

〈埼玉県／うらさん〉

◎誰かこいつをつまみ出せい！

A. ＮＰＣを上手に使おう。

１．ヒントを出す　２．泣いて頼む

３．おどかす　４．お礼を出す

〈福井県／いまやそこくのあさぼらけ〉

◎あきらめの原因は、目的意識の希薄さや、先行きの不安がほとんど。それらを解決してあげればいいわけです。

A. まず簡単なシナリオから始めて、キャラクターを捕まえてしまい、逃げられなくしてしまいます。そして、そこから『逃げる』という行為をクエストにすればいいのです。

〈静岡県／星の玉子〉

◎『逃げる』という行為も、こうすればりっぱな冒険になるんですね。

A. マスターが10ｔハンマーを持ってプレイヤー・キャラクターを追いかけまわすというのはどうでしょう？

〈三重県／TEM〉

◎おい、こいつもつまみ出せ！

A. キャラクターが冒険をする目的はズバリ経験値と金です。キャラクターが帰りそうになったら、「あっそう、帰るの。べつにいいけど、冒険は失敗だから、経験値も報酬も出ないよ」というのです。そして、それ以後の冒険を徐々に困難なものにしていけば、キャラクターたちもあきらめずに冒険に挑戦するようになるでしょう。

〈東京都／田中憲〉

◎最近の冒険者は、オイシイ冒険だけ選ぶという傾向が見られるようですね。

A. いわせていただきます。そのパーティは危険な冒険を回避し、生命を落とすことはないでしょう。しかし、彼らは冒険者にもっとも大切な『信用』を落とすことになるのです。信用がなくなれば、誰も彼らを雇いたいとは思わなくなるでしょう。つまり、彼らは収入を得られなくなるのです。また、悪いウワサはすぐに広がります。ちょっと遠くに行ったぐらいでは、そのレッテルははがせません。彼らは冒険者ではなくなります。

〈神奈川県／南京玉・すだれ〉

◎冒険者にとって不名誉なウワサは致命的ですらあります。厳しくいえば、死や危険を恐れるのであれば、初めから冒険者にならなければいいのです。

Q. キャラクターが成長し、ついに城を持つように……これからどんなシナリオをつくればよいのやら……。

〈長野県／春爛漫〉

A. 反乱が起き、島流しにされ、そこから復讐の旅が始まる……というのはどうでしょうか？

〈京都府／山崎浩史〉

◎人～生楽ありゃ苦～もあ～るさ～♪

A.『国王あいさつ』のところを読み返せばよいではないか。

〈埼玉県／うらさん〉

◎かつら軍師も、いまは十分に反省しています。もう二度と反乱は……起こすかもしれないなぁ……。

A.「なになに、城ができたって？　ではひと仕事してくるか(盗賊)」「城を持ったら、次は世界統一ですよ（一国の王)」「新しい城だと？　そんなものは私がひねり潰(つぶ)してやる(他国の騎士)」「うわ～地震だあ。家がぁ～畑が～(農民)」「王様、井戸を掘ったところ、地下に洞くつが見つかりました（兵士)」どうじゃ。もう５つの話ができたじゃろう？　考えれば、まだまだあるぞ。

〈愛知県／旅の老人〉

◎国王はとても多忙なのです。領内でも他国との関係でも難題が次々と……。

お助け人求ム!!

Q. 善良なダークエルフがいてはいけないのでしょうか？

〈兵庫県／おかまよ〉

Q. 女性冒険者のヨロイはなぜ露出度が高いのでしょう？

〈山口県／森野奈緒〉



ケンカ・食い逃げ・食中毒が、なるほど亭事件のベスト3です

◀愛知県／野高ゆき

冒険者の宿 ほのぼのInn



◀東京都／つるえ16歳

あら、いらっしゃいませ。冒険者の憩(いこ)いの宿、ほのぼのInnです。今月のタイトルは、つるえ16歳さんのおハガキを採用させていただきました。とってもほのぼのとした雰囲気で、見る人を安心させてくれる……そんな１枚ですね。

今月の吟遊詩人



▲大阪府／イーフ・リート

●「申し上げます！　昨夜、メルアレード友好国、わがアスラミア国王城が、正体不明の軟体モンスターの大群により占領されました。わが精鋭軍10万も為(な)すすべなく壊滅……。モンスターの勢力はいぜん衰えず、メルアレード方面に進行中のため、急ぎ報告に参りました。願わくば、仇を討つためにも、この家宝の剣とひきかえに、メルアレード軍に加えていただきたく思う所存にございます！（アスラミア第750防衛分隊隊長・セド＝ラ＝ミリナ）」

〈岐阜県／総没基礎課程〉

◎うむ、あいわかった。それらのモンスターは、おそらくヘッドスライムの軍に相違あるまい。ただちに部隊を編成し、モンスター軍の制圧に向かわせよう！

幼少の野望!?



▲東京都／らんす

この者を島流しにせ――――い!!　って、これじゃウサ姫さまだよ……

●はじめまして国王様。私は考古学者カル＝ルーンと申す者です。このたび、ナルド遺跡を調査するにあたって、国王様の許可を得るために、参上つかまつりました。

〈福島県／げそ大魔王〉

◎遺跡はいにしえの民の声を聞く大切なもの。調査の折りには、じゅうぶんに気をつけて取り扱うように。

●んっも～ヘッドスライムさ～ん。ボクも、仲間にいれてちょ～だいよ～んっも～ボクもちょっとは、役に、役に（どもっている）たっちゃうよ～名前はさ～せいろがんサラダスライムあえでさ～サラダくんでいいからさ～ね～ボクも仲間にいれてよ～んっも～んっも～んっも～ヘッドスライムさんってば～メルアレードをスライムの王国にしよ～よ～～～～。

〈山梨県／せいろがんサラダ〉

◎だ～～～～～～～～～～～～～～～っ！　うっとおしい!!　貴様のような輩は、こうしてこうして……くぬ！　くぬっ!!

開いててよかった…



▲奈良県／雪悠ゆーと

ほっとしたのもつかの間、じつはもう満室だったりして……

人生の選択？



▲大阪府／HIRO

それもこれも、み～んなかつらが悪い！

おたより募集中！

このコーナーでは、楽しい冒険のエピソードや、王国へのメッセージを募集しています。よろしくね！

RPGリプレイシリーズ・３冊セット 当選者発表!!

〈北海道／高橋千絵〉〈千葉県／鈴木義信〉〈神奈川県／梅木幹洋〉〈群馬県／斎藤利昭〉〈東京都／荒尾正樹〉〈長野県／山口英則〉〈静岡県／ＺＡＮＹ〉〈奈良県／スライムのボン〉〈群馬県／大和功〉〈徳島県／あ゛～っ〉の10名に、リプレイシリーズ３冊セットをプレゼントだ!!



◀北海道／高橋千絵

かつら軍師やアマムラ参謀にも誰か嫁入りして

パラレルクエストII

SCENE 5「江戸時代」編



君は、ディメンション・パトロール(次元監視人)の若きエースだ! 君の任務は、全次元の平和を維持することにある。今日も今日とて、中央コンピュータに事件の情報が飛び込んできた。『オーエド・エリアにて陰謀が進行中!』 君は、くわしい情報をコンピュータから得ると、さっそく転送機へと乗り込んだ。 →4へ

1

「よくぞおいでくださいました」姫さまは君を快く迎える。代官屋敷のことをたずねると、姫さまは屋敷への抜け穴を教えてくれた。これで代官屋敷へ潜入できる!

→事件解決へ



◀愛知県/横山光

2

「おのれ妖怪!」君はとっさに攻撃した!! 妖怪は専門外だが、これも世の中のためだ。妖怪は悲鳴をあげて消滅し、そこには怪しく輝く『妖怪の宝玉』だけが残った。

→4へ

3

ここが、陰謀を企む代官の屋敷だ……しかし、屋敷の入口には、強そうな用心棒がいる。ここはどうしたものだろうか?

用心棒と戦う →10へ
ひとまず出直す →4へ



◀北海道/鬼瓦悪美

4

このオーエド・エリアで、どんな陰謀が企まれているというのだろう? まずは、行動あるのみだが……。

さて、どうしよう……?

代官屋敷へ向かう →3へ
越後屋を調べる →6へ
番所に行く →7へ
山に入る →9へ
城の姫に会いにいく →5へ

5

う～ん、かりにもお姫さまが、君なんかに会ってくれるものだろうか? もし君がお姫さまの好きな言葉を知っているのなら、その最初の文字と同じ番号のパラグラフへ進む。知らないのなら、4に戻って選び直しだ。

6

越後屋の主人は留守だった。しかたなく、君が越後屋をあとにしようとした時、背後から君を呼び止める者がいた。「何かいい物くれたら、いいこと教えてあげる」と娘はいうのだが。妖怪の宝玉を持っているなら8へ。なければ、4に戻って選び直しだ。



◀埼玉県/八重歯ひかる

7

君は、番所へとやってきた。「あの～。代官と越後屋が企んでる陰謀について聞きたいんですが……」「なにィ? なぜそんなことを聞くんだ?」「あ、いやその……」「怪しいヤツ! ひっ捕えろ!!」 こ、こいつはマズイ。4まで逃げよう!



◀愛知県/むらまつ理行

8

「わあい、ありがとう」娘は宝玉をしまうと、いった。「越後屋の主人はいま、代官の屋敷に行っているわよ。……えっ? 代官の屋敷への潜入方法なら、お城のお姫さまに聞くといいわよ。そうそう、姫さまの好きな言葉は『一日一善』だからね」この情報をメモしたなら、4へ進んで再行動せよ。

10

君の実力をもってすれば、用心棒のひとりくらいなら敵ではない。だが、騒ぎを聞きつけたほかの用心棒たちの前には、なすすべもなかった。……ちくしょう、50人もの用心棒相手に、ど～しろってんだ……。

[GAME OVER]

9

山はうっそうとしていて、昼だというのにうす暗い。そこに、突然『ひとつ目妖怪』が現われた! どどど、どうしよう。

「おのれ妖怪!」と攻撃する →2へ
「ああ、いいよ」と遊んであげる →11へ



◀兵庫県/騒々主

事件解決

代官屋敷へ潜入した君は、そこで越後屋と代官の密約の現場を目撃した。現行犯逮捕された代官と越後屋は失脚、陰謀も無事阻止することができたのであった。



◀愛知県/神魔真

11

君は、延々と『かくれんぼ』や『おにごっこ』の相手をさせられ、くたくたになってしまう。「ありがとう。遊んでくれたお礼に、これをあげるよ」そういって、妖怪は君に『妖怪の宝玉』をくれた。 →4へ

P・QII ついに最終回!!

D・P隊員として、数々の事件を解決してきた君の冒険も、いよいよ次回で最後だ! 次回『現代』編で、君は感動のラストに遭遇するっ!!

続

おせーてあげる

今月の特別講演は、当然『エメラルド・ドラゴン』の後編。サブシナリオの入り方もまとめてメンドーみます。講師はもちろん、ケイちゃんこと森田慶子さん。では、いってみよー！（特別講演で取り上げてほしいソフトがあれば、お便りください、どぞよろしく）。

特別講演 エメラルド・ドラゴン

講師：森田慶子



『エメラルド・ドラゴン』勝利への道 後編

攻略チャート このチャートは本当に困ったときだけ見てほしい。ひっかかりやすいポイントは※参照！

場所	内容
バージルの町	※1ワラムル医院でハスラム復活
パールシーの町	※2長老の話を聞く
遺跡の洞くつ	※3シルバーアーマーと対決、大カシャ島へ
海のミコの神殿	海のミコの話を聞く
禁断の洞くつ	ゴールドアーマーと対決
海のミコの神殿	海のミコの話を聞く
古代の洞くつ	テレポスタを手に入れる
海のミコの神殿	海のミコと話し、古代の洞くつに道を開いてもらう
古代の洞くつ	※4通り抜ける
マルギアナの町	買い物や情報集め
山のミコの神殿	ここへ向かう途中で魔王ガルシアと一戦交え、神殿では山のミコと話す
魔王殿	魔王ガルシアと対決
エルバードの城	エルバード王に報告、バルソムから西の砂漠の地図をもらう
パールシーの町	ハスラムの体力増強
西の砂漠	ファルナと再会、※5大怪鳥ラーと対決
ホルスの洞くつ	※6キラーアントと対決、ハデス・アイと対決
湖の小島	名剣ヴェンディダードを入手

ホルスの本拠へ！

今月のチェックポイント

今月は『エメラルド・ドラゴン』の後編。ときおわった人でもやり残している人が多いサブシナリオへの入りかたも特別講義しまーす！

※1〈バージルの町の場所〉

ドゥルグワント城から南下してつぎの地域へ行けば見つかる。まちがっても、城から西へと進んで、西の砂漠に足を踏み入れないように！

※2〈パールシーの町での買い物〉

これ以後当分町がないので、薬やテント、破壊のルビーなど買えるだけ買っておくべし。

※3〈遺跡の洞くつの歩きかた〉

まず洞くつ内の柱に全部触れると、ある場所に秘密の入口が開く。黒い墓石みたいなものに触れれば、シルバーアーマー登場。倒せば、また別の場所に秘密の入口ができる。

※4〈マルギアナへの隠し通路〉

古代の洞くつの入口から左側の壁づたいに進もう。地面をよく見ていると石が数個かたまりで置かれている場所がある。ここで壁に向かって進めば、隠された通路へと出ることができる。

※5〈大怪鳥ラーの居場所〉

東の山沿いに進めば突然向こうから登場してくれる。もし、現われず、相談コマンドでエラーと出る場合は、サブシナリオのサギーの章を参照。

※6〈ハデス・アイの居場所〉

洞くつ内に置かれた棺桶に触れると、登場する。もし棺桶に触れても何も起きなかった場合はサブシナリオのサギーの章参照。

●バショウ・ハウス☎03-219-6123●PC8801SR以降、PC9801シリーズ／8800円〔税別〕

サブシナリオへの招待状

〈メリル・ウィードの章〉

けなげな親孝行娘を手助けしてあげる章。ドゥルグワント城でオストラコンを倒したら、バージルの町でハスラムを復活させる前に、フウォーフィーの町へ行って、メリルの噂を聞こう。ちなみに、彼女が向かったというマンドラゴラの森は、ウルワンの町の西にあるよ。

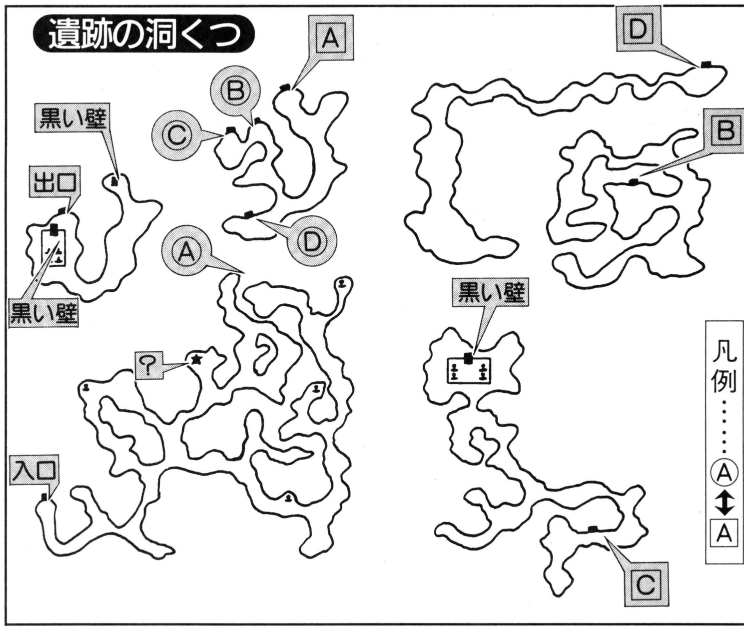
〈ミスティーナの章〉

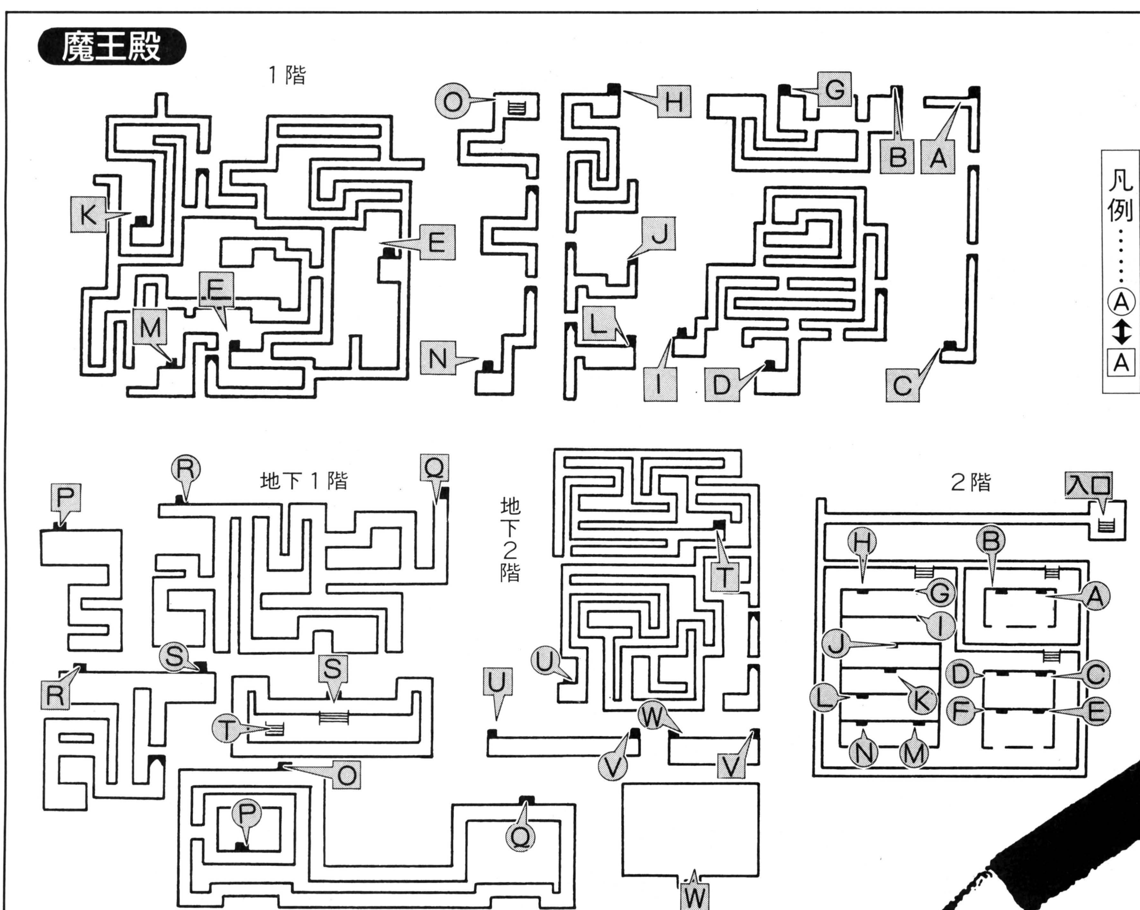
パールシーの町の噂で聞いた南の森の妖魔の正体が明かされる章。魔王ガルシアを倒したあと、ファルナと再会する前に、小カシャ島の南端へ行って、美少女ミスティーナを見つけよう。妖魔にとりつかれたミスティーナのお母さんはやたら強い！

〈サギーの章〉

マルギアナの町で出会ったなまいきな少年サギーと共に冒険する章。魔王ガルシアを倒したあと、ファルナと再会する前にマルギアナの町のサギーに会いに行こう。

なお、PC-9801版でプレイしている諸君はこのサブシナリオで手に入る粒子カッターを決してだれにも装備させないで！　大怪鳥ラーに会えなくなったり、ホルスの洞くつでハデス・アイが登場しなくなったりなど、起きるべきイベントが起こらなくなってしまう。装備をはずしただけでは直らないので、必ず装備する前まで戻ってやり直してね。





イラスト／中野　豪　マップ／羽沢正人

QUESTION BOX

プリンス・オブ・ペルシャ

レベル3で最初の柵のところで、いきづまって困っています。どこかに、スイッチがあるのでは、と思うんですが、いったいどこを探してみればいいんでしょうか？

〈北海道札幌市・アラジン〉

ここではいちばん上まで登ったら、右に向かってジャンプしてみましょう。と、なーんと画面が切り替わって、さらに先へと進めちゃうの。スイッチはこっちにあったのよねえ。このゲームでは一見、何もなさそうなところにも通路があったりするからご用心！　いささかイジワルな仕掛けだけど、地道にチェックしていくしかないわねえ。まだまだ先は長いけれど、がんばってね！　〈ケイ〉

クォータースタッフ

レベル１の娯楽室で見つけた木の箱の開けかたがどうしてもわかりません。調べてみると、何か特別な仕掛けがしてあるようで、どーもカギで開けるのではないなとは見当をつけたのですが、キーワードでも開かないし、どうすればいいのか、わかりません。教えてください。

〈東京都品川区・神田正幸〉

ああ、あのヒントを読むとつい複雑に考えすぎてしまうのかもしれんなあ。だが、意外や意外、あの箱を開けるのには、なんにも特別なことはいらないのだ。ちょっと拍子抜けするくらい簡単に開けられるぞ。じつはなんと操作してみるだけなのじゃ！　〈クロ〉

クォータースタッフ

レベル２の先まで行ったのですが、レベル１のバンケットルームでほとんど何もできなかったのが気になっています。東のところで狂ったドルイド僧とは戦いました。でも、あと、この部屋ってなんかいろいろありそうで、結局小さなタルしか取れないんですよね。あそこは何もないところなんでしょうか？

〈東京都大田区・悩めるドルイド僧〉

いやいや、どうして、あそこは隠された重要な部屋への通路ともなっておるのじゃよ。キミはじゅうたんには注目してみなかったのかな？　何？　拾ってみようとしたが、取れなかったというのかね？　ほかのこともしてみなくてはいかんよ。そう、このゲームで大活躍する「操作する」コマンドだ。何か気になるものを発見したら、いつでもどこでもこのコマンドを試してみるべし！　〈クロ〉

ロードス島戦記

友だちからライデンの町には海賊船がいると聞いたのですが、ボクがライデンの町にいっても、そもそも港がありません。いったい、どうなってるんでしょうか？

〈青森県八戸市・パイレーツ〉

あらら、キミは町に入るなり、そのまま港に直行しようとしてるんじゃないの？　まずは酒場で酒でも飲んでひと息入れなさいなあ。RPGの鉄則、情報集めを忘れちゃだめよ。落ち着いてからふたたび町へと出かければ、港に行けるようになるわよ。　〈ケイ〉

ピアス

いま『ピアス』をやっているのですが、〝私は花が大好き。特にゆりが丘一面に咲き乱れるところ、私の死後。白い家、ここが私のお墓です。〟という静香の暗号でつまづいてしまいました。この暗号の答えを教えてください。また、このあとに出てくる暗号についても教えてください。

〈埼玉県蓮田市・深沢康一〉

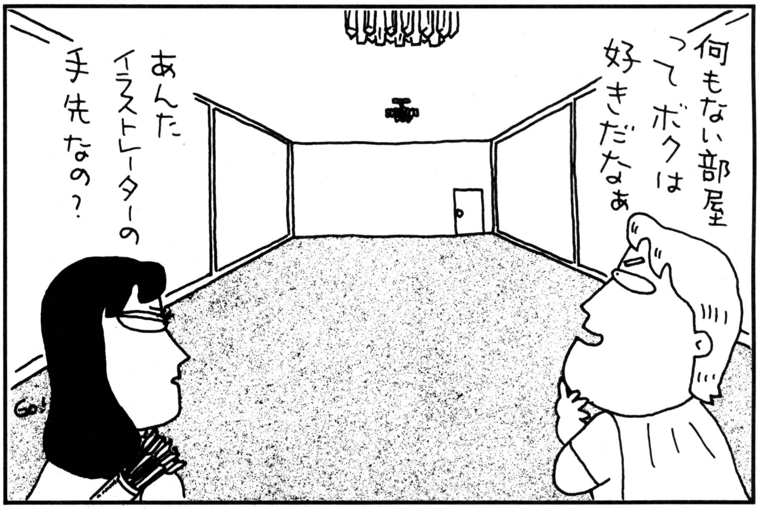
解答の入力でまちがえると、そこでヒントが出てくるよね。これをよーく読めば、それほど難しくはないんだよね。

ここの答はズバリ〝ゆりが丘45ホワイトハウス55〟。わかってしまえばなーんてことはないよね。以下は、このあとに出てくる暗号のヒントだ。

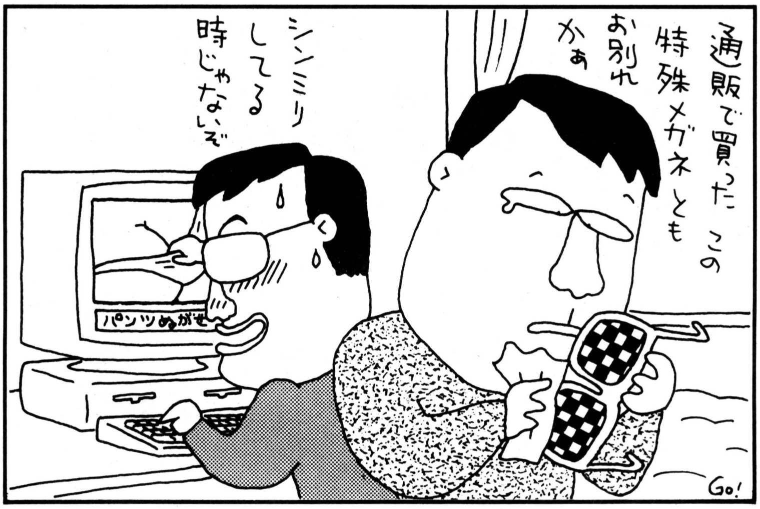
〝あんたがたどこさ〟は、有名な手鞠歌。歌詞に出てくる県の名前を入れればＯＫ(ちなみに九州の県だよ)。

〝大きな穴〟は、九州にある火口で有名なあの山だよ。濁音に注意！

〝OW173〟は、ゲーム中に出てきた場所の名前を示している。逆向きにしたり、ひっくり返してアルファベットの大文字に直してみよう（ちょっと苦しい答だけど)。　〈カメ〉



TECHNICAL BOX



ファンタジーⅣ

PC-9801シリーズ

変な現象を発見しました。やり方は、戦闘中にESCキーを連打するだけ。症状はメッセージがおかしくなります。戦闘が終了すると、元に戻るので心配はありません。

〈東京都千代田区・本山地図之助〉

早々と情報を戴き、ありがとうございます。とはいえ、なんでESCキーを連打したりなんかしてたんでしょう？不思議不思議。

サイバリオン

X68000

ゲーム中にSHIFTキーとHELPキーを一緒に押すと、テストモードになります。

〈大阪府大阪市・出口誠〉

いやー、本当にテストパターンが出る。なんとなく、明け方のテレビのテストパターンを連想してしまったぞ。

ウルティマV

PC-9801シリーズ

簡単に装備を整える方法を見つけました。やり方は以下のとおり。

①ミノックの町で、骸骨の鍵をなるべく多く取る。
②ロード・ブリティッシュ城の地下の宝物庫に行く。
③宝物を取ったら階段を上がり、また降りる。
④すると、また宝物があるので取る。

これを繰り返せば大金持ちになれるし、装備も充実します。

〈京都府京都市・西田宏嗣〉

たしかに装備も充実して金持ちになれるけど、１回宝箱を開けるたびに骸骨の鍵がひとつとカルマが２、減るんだよね。カルマはイベントで増えることもあるけど、骸骨の鍵は貴重品だから、あまり無駄使いしないようにしましょう。

大航海時代

PC-8801SRシリーズ

お金を儲ける方法を見つけました。やり方は以下のとおり。

①カラカスで経済投資を行う。これで、金が超安値で売り出される。
②セビリアで武器を買う。
③サントドミンゴで武器を売り、珊瑚を買う。
④カラカスで珊瑚を売り、金を買う。

このルートを２回ほど繰り返せば、重ガレオン５隻にも積みきれないほど大量の金が手に入るのだ。

〈東京都台東区・小畑光利〉

なるほど。特産物の値段差をつきつめて利用する、正道の(？)稼ぎ技ですな。それに金はどこでも250以上の価値があるから、これはボロ儲けではないでしょーか。

大航海時代

PC-9801シリーズ

お金を増やす方法を見つけました。やり方は非常に簡単。

①まず財宝をなくし、持ち金を少なくする(100以下くらい)。
②お姫様と密会する。
③ここで"0"を押すと、何も持っていないのに、勝手にお金をあげる。

これで情報で自分のことを調べると、お金が65000以上になっているのです。手に入ったお金を預けて同じことを繰り返せば、いくらでも増やすことができます。

〈千葉県松戸市・小松孝宜〉

これまた、『大航海時代』の㊎技だ。こっちは元手いらずのラクチン成金法。ホントーにこんな簡単に財テクできれば、言うことないのにねー。

ピアス

PC-9801シリーズ

隠しコマンドを見つけました。やり方と効果は以下のとおり。

①最初のメニュー画面時にSHIFT＋f・10を押して"最初からはじめる"を選ぶ→ゲーム中のグラフィック画面を全部表示。
②ゲーム中にSHIFT＋f・３を押す→グラフィック画面のぼかしを消す。
③暗号の解答入力時にSHIFT＋RETURNキーを押す→解答の入力をパスできる。

〈東京都中野区・林　徹〉

いやー、"ぼかしを消す"なんていうコマンドまで隠されているんですね。解答のヒントはこの号に掲載されているけれども、それでわからなければ③というゴクドーな技もあるのであった。

情報・質問募集中!!　〒102 東京都千代田区九段南4-7-16市ヶ谷KTビル　コンプティーク編集部「続・おせーてあげる♡」係

日本中がそのよさを

歌う調子で　4万語楽々マスター

THE ENGLISH ADVENTURE



下は小学生から上は80代の御年輩まで入会者はなんと百万人を突破。その中には現役の英語教師も少なくないというから、E・Aがいかに信頼されているかがうかがえよう。

「高校程度の英語はなんとか理解できるんだけど、やっぱ会話となるとお手上げだね」

そんな人のために新たに生まれたのが初中級向きの『コインの冒険』。

サスペンス仕立てのストーリーは、もちろん、書く本すべてが超ベストセラーになっているシドニィ・シエルダン。この鬼才が日本の英語教育のために、必要な単語、いいまわしをみごとにインプットして書きおろしたテキストだから、おもしろいほど街角英語（街角で交わされている英語）が身についてくる。

そのうえご機嫌なのがシブィナレーションのO・ウエルズに加え、初参加の人気女優フィービー・ケーツのセクシーな朗読。英語を〝学問〟ではなく、おもしろいもの、楽しいものにかえてくれたのだ！

※入会案内は『家出のドリッピー』と共通です。

●素晴らしい内容で喜んでおります。出来ましたら今後テープを一度に二巻毎郵送して頂ければ幸いです。

●もう、一回聞いただけで感動!!です。わくわくするストーリーとオーソン・ウエルスさんの聞きやすくあたたかい声に、フィービーのかわいい声、みんなが〝やめられない〟というのもムリありません。

●何回聞いてもあきません。絵もきれいだし、効果音と、BGMがとても迫力があっていいと思います。声優さん達の声がとても劇的ですごいと思いました。

次の回早く欲しいよお!

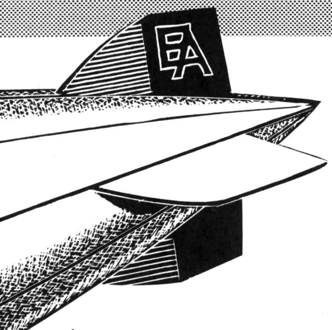
●この前の学年末テストの点がとてもあがりました。The Adventure of A Quarterも最高におもしろいです。本当にはじめて良かった。

●わからない単語がいっぱいだったけど、なぜかひき込まれてしまいました。不思議なテープですね。かたくるしい英語のテープとちがってとてもおもしろかったです。

●English Adventureはおもしろい。英語が娯楽のようにおもえてくる。おかげで45だった模試の偏差値が70までUP、校内で3位になりました。感謝。

認め始めた

イングリッシュアドベンチャー



初級コース「家出のドリッピー」

どうしても覚えられない、身につかない、と嘆いているあなた。ちょっと思考回路を変えてみませんか？

「習うより慣れろって本当ですね。朝食の時も夕食の時も楽しんで家族で聴いたら、私も妻も、高2と中3の息子も、いつの間にか口から英語が飛び出すようになりました」（会社員・青木敬吾さん）

「いままでいくつかの英語教材にトライしてみましたが〝ドリッピー〟は全く違う。勉強しているっていう堅苦しさがないから、大好きな歌の歌詞を覚えるように、自然と頭の中に入ってくるんです」（大学2年・永井玲さん）

英語は学問ではなく、習慣。文法がどうのこうのって考えるより先に、ある場面に立たされたら、ボロッと体から言葉が出てくる、これが理想です。

その点、E・Aの初級編『家出のドリッピー』はサイコー！生まれたばかりでまだちゃんと英語を話せない雨粒坊やが、いろんな冒険をしながら英語を身につけていく、という設定のストーリーで、もうハラハラ、ワクワクの展開の中に、基礎会話に必要な単語やいいまわしが見事にインプットされています。

なにしろ作者はあの超人気作家、シドニィ・シェルダン氏。朗読はこれ以上味のある俳優はあとにも先にも出ないだろうといわれるオーソン・ウエルスに、生きた英語そのものを見事に表現してくれる世界的人気DJのケーシー・ケーサム&喜劇俳優、ジェリー・ルイスなど、これまた超一流の顔合わせ。

BGMも美しい、おもわずふき出してしまう愉快な効果音も楽しくて、最初は意味なんてわからなくても、英語のフレーズがポンポン吸収されていくのです！

英語はむずかしい、自分には向いていない、そう思い込んでサジを投げてしまっているあなた。その先入観をちょっと横に置いて、頭の中を全く白紙にして、この〝ドリッピー〟を聴いてみましょう。今度こそ、頭が痛くならずに英語がマスターできますよ。

教材到着後10日以内の返品が可能です。気に入った人はそのまま聴いていてください。1カ月後に第2章が届きます。

〝ドリッピー〟は12章、1年で完結。2年目は自動的に初中級コースの『コインの冒険』に進みますが、〝ドリッピー〟のみで終えるのも、途中で退会するのもすべて自由。受講会費は教材費、送料込みで、カセットの場合月4,000円（税別）、CDは月4,500円（税別）です。

無料の試聴申し込みは電話をするか、ハガキを送ればよいことになっています（試聴申し込み用ハガキが、このページにアカデミー出版から提供されていますので、それを利用して下さい）。

早く教材の欲しい人は、EA事務局に電話して下さい。

日本全国フリーダイヤル
0120―077077
東　京　03（464）1010
札　幌　011（631）7777
仙　台　022（265）5555
名古屋　052（971）2222
京　都　075（701）6666
大　阪　06（452）2222
福　岡　092（831）3333
電話は休日も受け付けています。

大評判！初中級コース「コインの冒険」



目覚めのいい日の「GOOD MORNING！」と、寝不足で眠たい朝の「GOOD MORNING」ではイントネーションがずい分違う。言葉って結局〝音〟なんだ。

そんなことをすっかり無視して文法だけを頭ん中にたたき込む。これじゃあ生きた英語は話せまい。

〝読むことは得意なのに会話は苦手〟

そんな矛盾に鋭いメスを入れたのが、E・A（イングリッシュ・アドベンチャー）の通信教育。

なにしろスタート以来、

先進ゲームが揃うパソコンソフト&ハード専門SHOP Piw(ぴゅう)

Piw ぴゅう 国立店

11/10土　AM11:00〜

OPEN

1階 ファミコン、ゲームボーイ、PC-エンジン、メガドライブはもちろん、スーパーファミコン(近日入荷予定)ゲームのワンダーランド。

2階 PC98、88、X68000、FM-TOWNSをはじめ、話題のAmiga、Macintoshなど、ゲーム、ホビーにピッタリのパソコン・ソフト&ハードが勢揃い!

3階 ファミコン、パソコンの楽しいイベントを随時開催するイベントスペース オープニングイベントに、ご期待!!

パソコンソフト&ハードの専門店として
大好評の Piw(ぴゅう)が
いよいよ国立に
でっかくオープンします。
Piw(ぴゅう)国立店は
3フロアの
パソコンゲームワンダーランド。
とくに3Fはイヴェントフロアとして
楽しい企画も続々開催。
11/10(土)からのオープン記念セールも目が離せません。
さあ、皆さん
お誘い合わせの上、
ぜひ一度ご来店を。

Piw 国立店オープン記念 中古パソコン大特価市

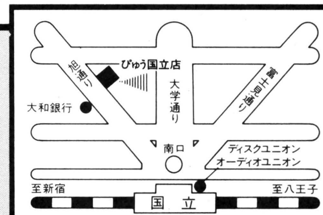
11月10日(土)〜11月18日(日)

PC-98、PC-88、FM-TOWNS、アミガ、マッキントッシュ等のお買い得品が勢ぞろい!!
価格もオープンを記念して期間中だけの大特価
お見逃しなく。

(一例)

メーカー	型　番	税抜特価	税込特価
富士通	TOWNS 2 FMT-DP531(キーボード付)	198,000円	203,940円
	TOWNS 2 F FMT-DP531(キーボード付)	228,000円	234,840円
NEC	PC-98DO	158,000円	162,740円
	PC-9801N	138,000円	142,140円
	PC-8801MC 2	99,800円	102,794円
	PC-8801MA 2	57,800円	59,534円
	PC-9801VX 2	169,000円	174,070円
	PC9801RX2(サウンドボード付)	195,000円	200,850円
アミガ	500(増設メモリー付)	99,800円	102,794円
EPSON	PC-286NOTEF	128,000円	131,840円
東芝	J31SS1(ダイナブック)	109,800円	113,094円

※他多数あります。お問い合わせください。



東京都国立市東1-6-3
Piw(ぴゅう)国立店
(JR国立駅南口徒歩2分、旭通り大和銀行前)
☎0425-72-7160
営業時間/11:00〜20:00(日祝10:00〜19:00)年中無休)
※駐輪、駐車のスペースがございません。ご来店の際は電車、バス等をご利用ください。

EVENT NEWS　柏もお茶の水も負けじとセール開催!

お茶の水店&柏店 共同企画

PCフェア　11月3日(土)〜11月18日(日)

最近ソフトの充実がめざましいPC-98シリーズ。
EPSONから初のホビーユースパソコンPC CLUBも発売されますます楽しく、お買得になりました。

◆ **高価な下取り**

PCシリーズに買い換える場合、お手持ちのパソコンを特別価格にて買取りいたします

◆ **台数限定大特価**

NEC　PC-9801RX21　定価338,000円
三菱　XC-1498C2　定価107,000円／合計445,000円
(0.28mmドット)
39%OFF　特価269,800円

◆ EPSON PC CLUB　定価168,000円
三菱　XC-1498C2　定価107,000円／合計275,000円
27%OFF　特価199,800円

●PC CLUBセットをお求めのお客様へ、1万円以内のソフトを1本プレゼント

◆ **PC-98ゲームソフト特別高価買取り**

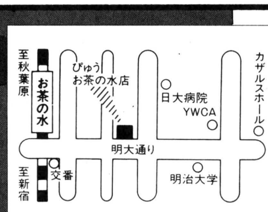
PC-98用のゲームソフトを期間中に処分されますと通常の価格より高額にて買い取ります。くわしくは下記のフリーダイヤルまでお気軽におたずねください。
※表示価格に消費税は含まれておりません。

パソコン高額買取りモデル

NEC	PC-9801RX21		¥170,000
NEC	PC-9801RX2		¥160,000
NEC	PC-9801VX21		¥140,000
NEC	PC-9801EX2		¥150,000
NEC	PC-KD854		¥ 25,000
NEC	PC-KD854N		¥ 30,000
EPSON	PC-286VFSTD		¥110,000
EPSON	PC-386M		¥160,000
SHARP	EXPERT(CZ-602C) ディスプレイ(CZ-601D)	セット	¥190,000
SHARP	PRO(CZ-652C) ディスプレイ(CZ-602D)	セット	¥170,000
SHARP	ACE HD(CZ-611C) ディスプレイ(CZ-611D)	セット	¥200,000
SHARP	EXPERT2(CZ-603C) ディスプレイ(CZ-605D)	セット	¥225,000

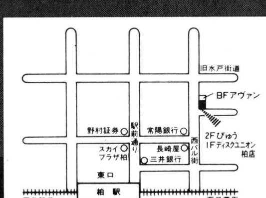
※買取価格はパソコンの汚れ、故障、傷、付属品の有無により変動いたしますのでご了承くださいませ。

Piw(ぴゅう)お茶の水店



〒101 千代田区神田駿河台2-2
Piw(ぴゅう)お茶の水店
(オーディオユニオンお茶の水店BF)
☎03-295-2951
営業時間/11:00〜20:00(日・祝19:30まで)

Piw(ぴゅう) 柏店



〒277 千葉県柏市中央町1-2
Piw(ぴゅう)柏店
(ディスクユニオン柏店2F)
☎0471-63-9702
営業時間/10:30〜20:00(日・祝19:30まで)

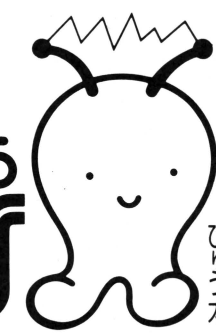
お買得中古パソコン(柏店のみの企画です)

4割引、5割引の中古パソコンが続々入荷中。16ビットから32ビット、ディスプレイ、プリンタ等常時40台以上の在庫がございます。あなたがお探しのパソコンがきっと見つかると思います

(一例)

メーカー	型番	定価	特価	税込み価格
NEC	PC-8801MA2	168,000円	57,800円	59,534円
	PC-9801VX21	433,000円	175,000円	180,250円
	PC-9801RX2	398,000円	188,000円	193,640円
	PC-9801RX4	566,000円	269,000円	277,070円
	PC-9801RA21	498,000円	298,000円	306,940円
EPSON	PC-286LESTD	378,000円	148,000円	152,440円
AMIGA	500(増設メモリ付)	164,600円	99,000円	101,970円
SHARP	X68ACEHD CZ-602D	499,600円	275,000円	283,250円

※この他にも多数ございます。中古リストがございますのでご希望の方は柏店まで郵便で申し込み下さいませ。



◀イメージキャラクター ぴゅう太

disk union　audio union

AMIGA　国内の製品フルラインナップ　Macintosh

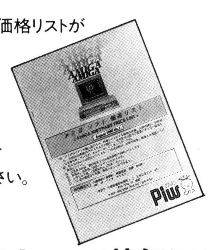
▶パソコンハード高価買取受付中!!

全国どこからでも買取りいたします。まずは、お電話を…。

フリーダイヤル (通話料無料)
0120-207-333 (買取センター)
0120-492-333 (PIW柏店)
0120-123-713 (PIWお茶の水店)
0120-132-444 (PIW国立店)

取扱品目:PC-88、PC-98、X68、FM-TOWSN、MSX2、マッキン、そしてAMIGA
国立店のみファミコンハードの買取りもしています。

★AMIGAソフト価格リストができました。
ご希望の方は、返信用切手72円を同封の上、柏店まで郵便でお申し込みください。



▶AMIGAハード特価にて提供中!!通信販売をご利用ください。

通　信　販　売

■ご送金方法は、銀行振込又は、現金書留でお願いいたします。
■送料はお客様ご負担とさせていただきます。
■申込後、1週間以内にご送金ください。

銀行振込先

お問い合わせは、お電話でどうぞ。
● 柏店/TEL.0471-63-9720
受付時間　平日/10:30〜20:00　日・祝日/10:30〜19:30
● お茶の水店/TEL.03-295-2951
受付時間　平日/11:00〜20:00　日・祝日/11:00〜19:30
▶ 太陽神戸三井銀行　神田支店　当座51054 (株)オーディオユニオン
● 国立店/TEL.0425-72-7160
受付時間　平日/11:00〜19:30　日・祝日/10:00〜18:30
▶ 太陽神戸三井銀行　神田支店　当座51062 (株)ディスクユニオン

このたび、クロちゃんがRPGを作ることになりました。ついては、

至急！ "クロちゃんの弟子"を募集します

今年３月、ファミコンＲＰＧ大作『魍魎戦記 摩陀羅』でＴＶゲーム界に鮮烈デビューを果たした、クロちゃん。そのクロちゃんが、再び立ち上がる！　いよいよＴＶゲームＲＰＧに着手するのです。そして、その「弟子」を募集してしまうというお知らせだぁ!!



●募集要項●

▶クロちゃんが、来年制作するＲＰＧの制作助手を募集します！

期間：1991年２月あるいは３月から年末まで

待遇：フリーランスとして、㈱角川メディア・オフィスとの月極め契約制

条件：①年齢18歳以上、性別は不問（未成年者の場合、保護者の承諾が必要）
②ゲーム制作の経験は問いませんが、過去に何らかの経験や実績などのある人は、その内容を明記のこと
③東京近郊に居住（または、その予定がある）し、市ヶ谷へ通勤可能なこと
④週３～５日程度の仕事が可能なこと

要領：履歴書（写真貼付）に、今まで自分がやっておもしろかったゲームについての作文(400字詰原稿用紙に５枚程度)を添えて、下記のあて先へ郵送してください。クロちゃんと、本誌佐藤編集長が審査にあたります。

締切：1990年11月25日（必着）

あて先／〒102 東京都千代田区九段南4-7-16 市ヶ谷ＫＴビル　角川メディア・オフィス「クロちゃんの弟子募集」係

▶この件についてのお問い合わせは、03-221-9381 角川メディア・オフィス事業部まで。

オール麻宮騎亜先生描きおろしセル画使用

サイレントメビウス 特製カレンダー発売



『コミックコンプ』に大人気連載中の「サイレントメビウス」。その映画化決定（来年８月公開）を記念して、オリジナル特製カレンダーが11月上旬に発売になります。この商品は限定発売ですから、どうしても欲しい人は今すぐ通信販売に申し込もう！

▶申し込み方法　ハガキに住所、氏名、年齢、電話番号とご希望の数を書いて、〒102 東京都千代田区九段南４-７-16　市ケ谷ＫＴビル　角川メディア・オフィス「サイレントメビウス特製カレンダー」係　までお送りください。

▶商品の発送　先着で間に合った人には郵便振替用紙をお送りしますので、指示に従って早めにご入金ください。ご入金の確認後、商品を発送します。

▶定価　1,200円(税込)　送料は別で２冊まで250円、４冊まで360円。

予約分残りわずかです お申し込みは今すぐ!!

©麻宮騎亜／角川書店　　イラスト／中野豪

※予約状況についてのお問い合わせは、受け付けていません。

COMP/COLLECTION

C/C コンプコレクション 第4弾!

誌上リプレイ方式で『プール〜』の世界を完全ガイド

プール・オブ・レイディアンス AD&D®冒険日誌

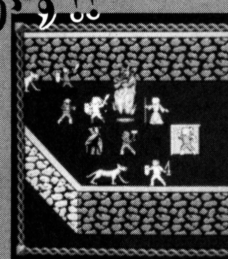
近日発売予定

※おわび 製作進行の都合により、発売が大幅に遅れていることをおわび申し上げます。

監修 **安田 均**
著者 **清松みゆき**

コンプティークが
AD&D®の世界を
いま解き明かす!!







定価1200円(税込)B5判

C/C コンプコレクション 第5弾!

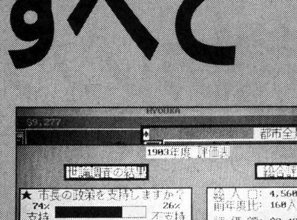
『シムシティー』の生みの親、
ウィル・ライトがゲームの秘密を大公開!

ウィル・ライトが明かす シムシティーのすべて

著者 **ウィル・ライト**
翻訳 **多摩 豊**

- 都市計画シミュレーションゲームの誕生から制作過程の裏話
- ウィル自身が考える理想の街作り
- シナリオ別攻略法
- メガロポリス達成への㊙テクetc







11月下旬発売予定

予価1400円(税込)B5判

角川書店


コンプネットの超人気ボードが文庫になった!!
矢野徹の狂乱酒場1988
矢野徹・編
ひょんなことから、この酒場はオープンした。老若男女、北から南から、開店の噂を聞きつけて、お酒大好きのおしゃべり達がこの店に集まってきた。その名は「矢野徹の狂乱酒場」。パソコン通信の魅力にとりつかれた人達が、この店の常連さんだ。政治談義で白熱したり、シモネタで赤面したり……。顔も素性も国籍も（?）、そして、名前さえ分からぬ人々が、マスター・矢野徹を囲んで語り合う……。コンプティークネットの超人気ボードをここに再現!!
GO!
11月15日発売!!
角川文庫


Falcom
風呂屋から異世界ペンタウァへ次元移動!?
12月1日発売!
蛮流型破り
ソーサリアン登場!!
ドラゴンコミックス
ソーサリアンシリーズ⑫
「悪魔に魅いられた花」
一本木蛮・著
定価490円(税込み)
ソーサリアンシリーズ
12巻完結
12月中旬化粧箱セット
発売予定!
新ソーサリアンシリーズ
来春登場!!
角川書店


角川スニーカー文庫
「ソーサリアン創世記」
松枝蔵人・著 米田仁士・イラスト
ドラゴンコミックス
ソーサリアンシリーズ12巻に
好評連載した作品が
一挙書き下しを加え
ついに文庫化!!
Falcom
12月下旬発売!!
角川書店

OTAKU CLUB

●押井　守
●矢野　徹
●菊川涼音
●先江　進
●御所脇裕



Illustration:Hiraku Shinno

Somebody Loves Me

ESSAY

ブリタニアの草原にて

アバタール押井魔とその一党

文●押井 守（おしいまもる／映像作家）

何処とも知れぬ山間の草原。
汗と埃にまみれた旅芸人風の一団がダラダラとやって来る。最後尾を歩いていた乞食女、突如バッタリと倒れ、仕方なくキャンプを張る一同。
垢まみれの指でリュートを弾き始めるヤサ男。

イオロ（唄う）
　ボクの名前を知ってるかい
　アぁバぁタロぅと云うんだよォ
　スタートしてからもう三月
　毒やァ麻痺にはァ慣れェたけど
　やっぱり徹夜は眠たァいなァ
　……と。
シャミノ（怒気をこめて）やめろ。
イオロ　機嫌、悪いね。
グウェノ　あれだけ酷ェ目に遭えばな。
イオロ　たかがザコの7・8匹，楽勝と思ったのが敗因だったな。まさか矢が品切れとは思わなんだ。
シャミノ　だから，投射武器至上主義は危険だと云っとるんだッ!!　せめてサイドアームにショートソードの一本ぐらいあればだな……。
グウェノ　全員の武装がクロスボウのみってのは確かに問題だけどな……
イアナ、大丈夫か。
マリア　毒喰らって唸ってるわよ。
グウェノ　薬草も底をついたし。
イオロ　こりゃ死ぬかもしれんぞ……と。
イアナ　（泣く）あああぁぁぁぁ……！
イオロ（唄う）
　冒険に出てから十四年ン
　今じゃ天下のアバタアルぅ
　コロシ・タタキに明け暮れて
　殺（と）ったトロルが五万人
　……と。
シャミノ　やめろと云っとるんだッ!!
イオロ　なに怒ってんだよ。
シャミノ　その軽薄な唄を聞く度に、俺の中から使命感とか悲壮感とかそういうもんが消えてくんだよ！
イオロ　んな事云ったって吟遊詩人だもんなオレ。唄うことで自己主張し、かつ自己実現を図らにゃ。
マリア　じゃ、魔法使いでありながら薬草代惜しさに魔法を使わせて貰えない、あたしの立場はどうなるのよ！
イオロ　オレに云うな、オレに。
マリア　ザコを見つけちゃタコ殴って、そのくせ街じゃ衛兵に脅え……これってまるでチンピラか夜盗の群れじゃない！
グウェノ　と云うより、そのものだな。
シャミノ　求道のココロ何処に在りや。
イオロ　忘れちまった悲しみや停車場に響いた汽笛の湯気は今いずこ……てか？
マリア（ボソリと）ムーングロウに帰ろうかな、あたし。

何処から吹くのか――
名も知れぬ樹々の梢を鳴らし、ついで一同のボロ雑巾のようなマントを靡（なび）かせて風が過ぎてゆく。
やおら腰をあげるリーダーらしき男。

押井魔　諸君、話し合おう。
グウェノ　話なんかねェよ。
シャミノ　武器よこせ。
マリア　薬草買ってよ。
イオロ　馬ぐらい欲しいぞ……と。
グウェノ　あんだけザコ殺しまくって稼いだ金、一体どうなってんだよ。責任者出てこい責任者。
シャミノ　お前、いい鎧着てるな。
押井魔　……。
グウェノ（嘆息して）な、アバタールなんだろ、あんた。少しは考えろよ。
押井魔　だって、好きでなった訳じゃないもんな、オレ。
一同　……。
イオロ　開き直っちゃったぜ。こいつ。
マリア　ちょっといい加減にしてよね。あんたをアバタールにする為に、前回あたしがどんだけ……！
押井魔　好きでした苦労だろ？
シャミノ　咄（とつ）ッ!!
グウェノ　カテリーナやジョフリーが聞いたら泣いちゃうな、きっと。
押井魔　お前ェらにゃ判らんだろうが、……じつは俺、ラジカルなんだ。
イオロ　何だそれは？
押井魔　だから、俺はこのブリタニアの冒険の物語に根源的な疑問を持っていると、そう云ってるんだよ！……い

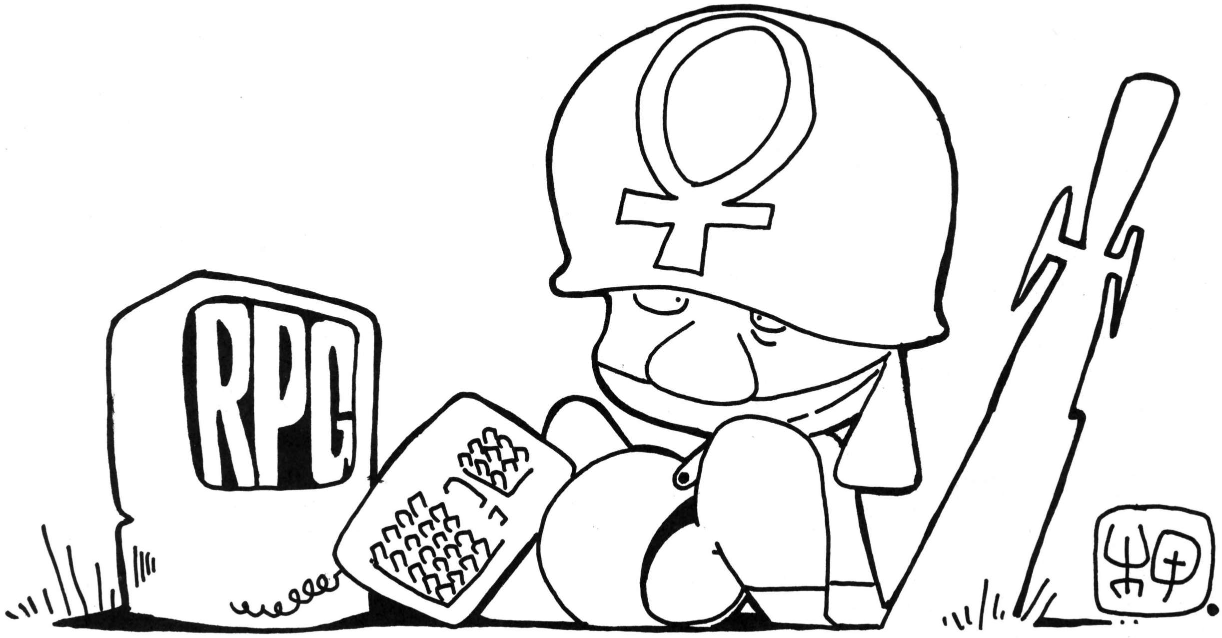


Illustration: Mamoru Oshii

や、ここだけじゃない。(ブツブツと)アレフガルドだろうがクリンだろうがイセルハーサだろうがロードス島だろうが……。
マリア　なんか真面目な話みたいよ。
グウェノ　ひとつ拝聴してみるか。
イオロ　お茶が欲しいな。
押井魔　そりゃ確かに前回の冒険では俺もやる気十分、仕事をうっちゃらかし、あらゆる義理を欠き、それこそ寝食を忘れ、職業＝ウルティマと化して没頭したさ。大体それぐらい夢中になれるもんでなきゃ本来冒険と呼ぶに値しないし、いい年こいたオッさんがこんなカッコしてこんな事やってられるか？
グウェノ　普通、そうだな。
押井魔　だがしかし、それだけの犠牲を払いつつ、この世界に日参したのは、決して究極の聖人＝アバタールになりたかったからではなかった。俺の真の＜動機＞は他にあったのだ！　で、あればこそ俺は乞食に恵み、献血に走り、神殿で偽りの祈りを捧げるという、およそ己れの日常からは考えられぬ行為に及んだのだ。「偽善者」と呼ばれ「二重人格者」と蔑まれながら……（事実、私は己れの信条を裏切れずにこの物語を完結させられなかった多くの友人の存在を確認している）。
グウェノ　あんたやあんたの友人の信条はひとまず置くとしてだな、じゃ、その真の＜動機＞ってのは何なんだ。
押井魔　それは……判らない。
イオロ　ちょっとちょっと。
マリア　何なのよそれ。
押井魔　判らないがそれは確かにある！少なくとも＜物語の動機＞と＜物語に参加する動機＞は俺にとっては異なるものなのだ……例えば、本当にピーチ姫を救いたいと念じつつクッパと闘った人間がどれだけ居ただろう？　三つ首の竜と化して火ィ吐きまくったのは何の為だ!?
グウェノ　成程、ようやく貴方の云わんとしている事が判ってきました。
イオロ　医者はどこだ！……てか。
マリア　要するに「ゲームの設定としての物語内の動機」と、「そのゲームをプレイする動機」は必ずしも一致しないと、そう云いたいんでしょ？　残り行数が少ないから身も蓋もない云い方しちゃうけど。
イオロ（退屈して）当たり前じゃねえか、そんなの。
押井魔　それを当たり前だと思う限り、昨今のゲーム、わけてもRPGと呼称される類のゲームに対する正体不明の欲求不満は解消されんのだッ！
……という訳で、この話はつづくぞ。

プロフィール
押井守／映像作家。『うる星やつら』、『天使の卵』、『機動警察パトレイバー』、『紅い眼鏡』等を制作。現在は35ミリの実写映画、『ケルベロス～さまよえる天使～』を制作中。

文 矢野　徹（やのてつ／作家・翻訳家）

狂乱酒場

第26夜 横文字日本語！

こんなことをコンプティーク・ネットでの酒場の社説、つまり場説に書いたところが、こんな反応がありました、というご参考までに……。

横文字の氾濫

自分でも横文字日本語をよく使うくせにおかしいと思われるかも知れませんが、役人がよく使う和製英語のなかでもいささかおかしいのが「コミュニティー」です。

役人は語源をまったく無視したまま、言葉だけを使います。

コミュニティーは、人間集団居住地にコモンがあるから、そう呼ばれます。

コモンとは、共同で使用する広い土地、畑、牧草地などのことです。だから、共同で使用できる公園もコモンと呼ばれました。

日本の場合、コモンと呼ばれるものがあるとするなら、鎮守の森とか入会地でしょう。

でも、いまでは神道を国家がだいじにしないせいか、森や海岸を含めても、日本の住宅地にはほぼコモンがありません。

ぼくが兵隊に行くまでを過ごした阪神間では、だれでもが遊べる海岸がなくなり、入会権（いりあいけん）が問題になりかけ、そしていつか消えてしまいました。

子どものころ夏は毎日泳ぎ、釣りをした砂浜こそ、ぼくの故郷のコモンだったのですが。

これでもまだコミュニティーという横文字を日本の住宅地に対して使う気かと、役人にいいたくなります。

こんな日本式横文字は使うなという言葉をご存知なら、教えてください。ハロー・ワークス以来、官庁のいい加減な言葉づかいに腹が立ってきました。

するとこんな反応が羅門先生からありました。

アメニティ（amenity）なんて、どわぃきらいだ!!

マスターの招集に、壺から出てまいりました。

最近、爆発的にはびこっている言葉がこれです。

あなたのアメニティライフをエレガントにエンジョイするために、わたしたちは「ハイマウント・ヴィラ・アーバンヒルズ・リゾート」マンションをリリースいたしました。シンデレラ・エクスプレスでむすぶシティとコミュニティー――メガロポリスでのビジネスライフをエンジョイしつつ、ウイークエンドをビッグにリフレッシュしたい。そんなトレンディなファミリーにマッチした、オールインワン・コンセプトのマンションなのです。

てなわけで、もう漢字なんかいらないですねぇ。これもまた日本語なのでしょうか。意味が通じているようで、よくわからない。上のような宣伝につられて行ってみると、これがしょーもない個室集合住宅（ワンルーム・マンション）だったりするんですね（☺）。

すごすごと、壺にもどる羅門祐人。

クロちゃん先生からも反応がありました。

JR の“びゅう”

マスターのひさびさの場説ですので、何か書いてみたく思います。

とはいえ、最近は幸いなことに、お役人との付き合いはないので、元お役人の国鉄、じゃなかった、JR の皆さんのセンスなんか、いかがでしょうか。

最近あそこでは、観光案内所みたいなところを、“びゅう”と呼び始めました。

何でもこの“びゅう”というのは、英語の VIEW からとった言葉であり、さらに英語の BEAUTIFUL の頭にもひっかけてあるという、まことにハイセンスなネーミングなんだそうです。

やっぱりアホですね。

先日 SF のボードでも書きましたが、「ヴ」という表記は昔からあったのですが、たしか文部省の審議会が「基本的には使わないほうがいい」ということを決めて、その結果として「バビブベボ」に置き換えられたのです。

しかし、そんな強制的な発音のねじ

ぼくの近況

10月下旬。ＮＥＣのパソコンフェアで、熟年の方には、コンピュータを使って、より論理的な考え方をする必要があると話すつもりだ。熟年は高い機械を買え。めげたとき子どもが喜ぶ、と。

Illustration: Hiroshi Watanabe



まげにより、たまたま言葉の音が一致したからといって、よく恥ずかしくもなく、“びゅう”なんて看板をだしますよね。

どうせダジャレなら、古典的な「おそれ入谷の鬼子母神」くらいのセンスは見せてほしいものです。

日米での考え方のちがい

どうも、近ごろ日米間には冷たい溝ができてきたようだ。中国の軍部が日本を仮想敵国としているように、アメリカも日本を本当に敵視してきたのかもしれない。

それにちょっと関係があるのかもしれないと思うのが、日本とアメリカでの作文の方法のちがいだ。

小中学校のときからの作文教育があまりにちがいすぎるので、それが日米二国のあいだでの考え方のちがいになっている部分があるのだろうということだ。

日本の学校で、作文の時間に先生がいうのは、「思ったとおりを自然に書いていきなさい」というのがふつうだろうと思う。

だが、アメリカではちがう。

まず何かを書くためには、それに必要な材料をまず集め、それからその材料の組み方を考える。

考えながらも、材料を考えつづけ、それを入れて、構成を考え直す。

もちろん、こういったやり方のほうが論理的だ。

このなかから、わびやさびは出てこないかもしれないが、少なくとも、理屈の通った文章ができてくる。

そのような考え方をコンピュータ・ソフトにしたものが、アウトライン・プロセッサーとかアイデア・プロセッサーといったものだ。

河出書房が出している「MACLIFE」の10月号108頁以降に、アウトライン・プロセッサーの説明と、マック用の主な製品の説明が出ている。

それを見てみると、日本人とアメリカ人の考え方のちがいには、学校での作文教育のちがいが関係しているように思う。

関心がおありになる方は、本屋さんでご覧になるといい。

NHKは大きくなりすぎた

衛星放送はけっこうなことだ。だが、衛星放送より先にすることがあるだろうにといいたくなる。

そのうえ、子会社をつくりすぎるのではないのか？

国際メディアコーポレーションというのをつくり、(1)世界の放送機関、プロダクションと提携し、映像ソフトの国際共同制作と供給販売(2)ハリウッドなど映画製作への投資(3)日本およびアジアのニュースを世界に配信するのが事業目的だそうだ。

けっこうなことなのか、純民間企業がやるべきことに、NHKが割りこんできたのか、判断がつかない。

だが、衛星放送以来、どうも近ごろしだいにNHKがあきれるほど巨大化してきたような気がする。

どこまでも大きくなっていく放送会社って、何だか気味が悪い。

NHKに思想統制される時代が来るような気がしないでもない。

放送の視聴料金が取れるからと、すこし野放図になっているのではないのか？　可愛くないNHKという感じだ。

ずいぶん前にぼくの名前をふたつちがう音で読んで、何年間も二重に料金を取っていた。厳重に抗議して、ひとり分だけを取られるようになったが、名前のほうはまちがったままで直してくれない。

大きくなりすぎて、どうかしてしまったのだろう。

文庫版「狂乱酒場」NEWS



はい、こんにちは。毎月謝ってばかりいる㊫です。先月号できっぱりと宣言したのに、ま、ま、また、発売日が10日ほどのびてしまったのだぁ〜〜、ご、ごめんなさいねっ!!　11月中旬「矢野徹の狂乱酒場1988」は本屋サンの店頭にならびます。

角川文庫のコーナーで、中野豪先生描くところの、矢野先生のニコニコ顔をさがしてくださいね。

よろしくお願いします!!

文 菊川涼音（きくかわすずね／オタッカー）

妄想自然科学入門

ACT・32 右や左のまぬけな話

Illustration: Hiroshi Fuji



左救済月間

今日は何の日かな？　と疑問に思ったそんなとき、98にはTODAYという便利なソフトがある。それによると、今日11月8日は、立冬である。おまけを言えば大安だ。4日後は即位礼正殿の儀で、学生の読者にはほとんど関係ないだろうが、多くの会社が特別休日になる（はずである）。ちなみにこれを書いているのは、彼岸を過ぎてもまだしつこく残暑？　が続く9月25日だ。

そこで、今回は11月8日にちなんで、立冬とも大安とも天皇家とも関係のない話を書く。

お題は「右が偉いか左が偉いか？」である。と言っても、政治の話ではない。だいたい、左の政治は民主化が進むソ連東欧の例を見るまでもなく、いまや完全に左前なのだ（つまらん）。

この世には、手も足も目も右利きの人間が圧倒的に多いせいか、なんとなく右は偉い、右は美しい、右は正義だと考えている人が多い。しかし、男のメンタマは不思議なことに左金と言って、一般的に左が大きい。話が少々下の方に行ってしまったが、今月は「左救済月間」ということにして、左の名誉挽回、お家再興を計ることにする。

ご近所の右左

それにしても、左が多数を占めているものなんてあるのだろうか。身近な例を上げれば、車のハンドルなんかはみな右についている。しかしこれは日本の話。欧米では左ハンドルだ。ハンドルの位置は、国によって道路が右側通行か左側通行かによって決まるので、それほど深刻な哲学的理由があるわけではない。ちなみに、レースの世界のグループCカーは、規定によって2座席だが、これはほとんど右ハンドルだ。メルセデス・ベンツC11、ジャガーXJR11、ポルシェ962C、みんなハンドルは右だ。なぜかというと、左周りの多いサーキットでは、ドライバーシートが右にあった方がコーナーの奥まで見通せるからだ。これなどは、機能が左右を決定しているわけで、別にどちらが偉いというわけでもない。

とくに意味はないが右回りというものもある。たとえば、リボルバーのシ

わたしの近況
忙しくて買い物ができない。遊佐未森の新譜も、ナディアのCDも、復刻なったロバート・ジョン・ゴドフリィの「太陽神ヒューペリオンの降臨」も、まだ手に入れられない。人生って何？

リンダーの回転方向。SAA（シングルアクション・アーミー）、パイソンなどコルトの銃はリアサイトから見て右回り。ダーティーハリーのM29で有名なライバル会社のS＆Wは、その反対の左回りだ。これなどは、メーカーの単なる対抗意識としか思えない。ちなみに、S＆Wとコルトでは、銃身のライフリングも逆回転になっている。

とくに意味はないが右のもの、ほかには空母の艦橋がある。カールビンソンを持ち出すまでもなく、あれはなぜかみな右舷にある。しかし、過去の空母には艦橋が左舷と言うものもあった。帝国海軍の空母で言えば、飛龍がそうだ。同型艦で一足先に完成した蒼龍が右なのに、飛龍はどういうわけか左。軍国少年の私は「左飛龍に右蒼龍」と呪文のように唱えたものだ。これはもちろん「左ヒラメに右カレイ」のパロディである。ヒラメはえんがわになって料亭の皿にのるが、カレイは煮つけになっておとうさんのお昼の定食に出てきたりするから、これはヒラメが偉い。左が偉いという論理が生まれるが、これはどうにもひどい論理だ。

漢字の右左

身近なところではどうも決着がつかないので、もっと言葉の意味をさかのぼって考えてみよう。

右左という文字の成立から考える。「右」という字はナと口からできている。ナは右手を表し、口は口そのものを表す。意味は、右手でものをかばう。または、口添えして助けるということだ。対する「左」は、ナとエ。これは左手と仕事を現す。左手で仕事を助ける。左手で右手を助けるとうい意味だ。こうなると、右が主で左が従。左は完全に右のサポートということになり、世間の右優勢説はますます重みを持ってくる。

言葉でも右のつく単語は、「右（祐）筆」大名の秘書。「右姓」尊い家柄。「右職」地位の高い職務。というぐあいに良い意味のものが多い。ところが、左は前にも書いたが、商売がうまくいかなくて家が傾くことを意味する「左前」。古くは菅原道真のように僻地へ飛ばされる「左遷」。狂気の俗語である「左巻き」（これは死語だな）。など、はっきりいって滅茶苦茶だ。左が偉いなどとは、とてもじゃないが主張できない。左が右に勝っているものといえば、左大臣>右大臣くらいのものだ。しかし、これもモデルになった中国では右大臣の方が位が高いから、逆転打にはならない。その昔日本の使節が中国へ渡って皇帝に謁見したとき、日本の使者から見て左側に右大臣が、右側に左大臣が控えていたので、日本では左大臣の方が官位が高くなったという俗説があるが、話ができすぎていてあまり信じられない。

考えてみれば、言葉なんてしょせん人間がつくったもの。そこには当然かたよった思考が入るから、右優先社会の言葉は当然右が偉くなる。これではだめだ。もっと別の角度から斬りこんでみよう。

脳ミソと遺伝子の右左

大脳生理学によれば、人間の脳は右脳と左脳に分けられるが、このうち右脳は芸術家の脳ミソ。左脳は科学者の脳ミソと言われている。具体的に言うと、今日は雨が降りそうだなという直感や、無意味な木の模様に人の顔を見いだすパターン認識、宗教的真理の洞察などは右がおこなっている。対する左は言語、ロジック、計算などの論理的思考を司っている。これはどちらが欠けても人間として不完全になるので、どっちが偉いなんて言えるわけもない。不完全でもいいから、右も左も左脳という「ツイン・レフト・ブレイン」人間をつくれば、天才科学者ができあがりそうだが、「科学者にもっとも必要なものは直感とイマジネーションだ！」そうなので、これは失敗に終わりそうだ。

も少し余談をすると、左脳は体の右半分、右脳は体の左半分を支配している。したがって、現代のように科学が人間を支配する時代では、右利きの人間がどうしても多くなるはずだ。という屁理屈も出てくる。

脳ミソの左右でもだめとなると、とどめは人間ひとりを組み立てる情報の基本。遺伝子DNAの登場だ。最近では小学生でも知っているが、DNAは二重螺旋構造をしている。しかし、これは右巻きなのか左巻きなのか知っているだろうか？　細かく言うと、DNAにはA・B・Zの3種類があって、通常はもっとも安定な形＝右巻きのB形螺旋をしている。たまに左巻きのZ型が出現するが、数でいうと右巻きが圧倒的に多いので、右の優位は揺るがない。遺伝子は右が多数派なのだ。というわけで、どうも右が優位というのはDNAレベルで深く深く支配されているらしい。私のようなハンパもんがあがいても、どうにもならなかったわけで、今月はやはり「右強化月間」にしよう。

鏡の国の右左

どうしても左が威張りんぼの世界がいいというなら、鏡の向こう側の世界へ行くことをお薦めする。あちらでは右と左がひっくり返っているから、左利きの人がノーマルなのだ。ただし、われわれが向こうの食べ物を口にしても消化吸収されないので、飲み食いは避けるように。これは、アミノ酸などの鏡像異性体がわれわれの体では処理できないからだ。

ところで、じつは私、鏡の向こうの世界のコンプティーク’にも原稿を書いている（この「’」があちらの世界の印ね）。いつもは別々の内容のものを書いているのだが、今月は鏡の向こうへ渡す分は、いま書いたこの原稿の「右」と「左」を入れ換えるだけですむ。ひとつの原稿がふたつになる。一粒で二度おいしい、たいへんけっこうな仕事といえる。関係ないが、鏡の向こうのコンプティーク’の担当編集者はアニスというバニーガールスタイルの女の子で、それはもうセル画にしたいくらい可愛いのだが、いつも時計を手にもっていて「たいへんたいへん　早くしないと原稿が落ちますわよ　印刷所が待ってるんですの」と叫ぶのが珠に傷なのだ。

文 先江 進（さきえすすむ／不思議ライター）

先江進の不思議エッセイ トリック・トリップ

ACT・32 テーマパーク

わたしの近況

任天堂のＦＣソフト『バックギャモン』の監修に、日本バックギャモン協会の一員として参加した。バックギャモンの遊び方とおもしろさがよく分かるので、キミもそのおもしろさを体験してほしい。

マジックワールド

まずはマジックファンが“あっ”というようなニュースをお届けしよう。フロリダ州のオーランドには、かの有名なディズニーワールドがある。そのとなりにもうひとつのテーマパークが計画されているというものだ。それがマジックをテーマにしたものだというから驚いてしまう。今年の４月にすでに55万坪の用地買収がなされている、というところまでは確かなところだが、その内容や計画の詳細は残念ながら公開されていない。出資者はイギリスの投資家３名といわれているが、パークを運営する新しい会社の社長には、世界でもっとも有名なマジシャンのひとりがなるだろう、といわれている。

いま、アメリカのマジック界では、社長になるマジシャンがだれであるかの推測が話題となっている。シークフリード＆ロイ、カパーフィールド、マーク・ウィルソン、ブラックストーン、ダグ・ヘニングなどの名前があがっているが、彼等はいっさいこのプロジェクトへの関与を否定しているという。私の推測では、そのマジシャンはダグ・ヘニングをおいては考えられない。ほかのマジシャンは現役で大きな仕事を抱えているし、ダグ・ヘニングはすでに隠退し、インドにおける遊園地のプロジェクトに関与した経歴もある。もともとファンタジックなマジックショーを長年にわたってクリエイトしてきた彼なら、テーマパークの構想づくりにも適任である。

いやはやこのニュースを知ったときには、キツネにつままれた気分だった。マジックをテーマにしたテーマパークとはどんなものなのだろうか。もちろん、いろいろな種類のマジックを見られる大小の劇場はつくられるだろう。カリフォルニアの不思議遊園地ミステリースポットにあるような不思議アトラクションも可能だろう。アムステルダムにあるホログラフィ美術館のような科学的不思議現象を見せるパビリオンも考えられる。そして当然ながら、マジックの歴史を見せるようなマジック博物館などもあったらすばらしい。もちろん私のイマジネーションのなかでは、私たちマジッククリエーターが考案したマジックの道具を販売する、マジックショップがりっぱな店を構えていたりするのだ。

いずれにしても、このプロジェクトが実現したら、マジックファンには生涯に訪れるべき場所がひとつ増えたことになるだろう。

マジシャンの活躍

私はいつも東京ディズニーランドのライブショーにマジシャンを出演させればおもしろいと思っているのだが、いまのところホースシューレビューのショーのなかで、コメディアンがいくつかのマジックを演じているだけだ。いっぽうアメリカのアミューズメントパークには、多くのマジシャンが出演している。アメリカのマジックニュース専門誌「インサイドマジック」から、今年の状況を紹介してみよう。

フロリダのサイプレスガーデンでは、今年の６月から２年の契約で、マーク・ウィルソンのマジックショーが始まった。上演時間は40分、客席は1000席あるというから、かなり大がかりなショーらしい。マーク・ウィルソンといえば、テレビでのマジック番組「アラカザーム」のロングランで、現代イリュージョニスト（大魔術を演ずるマジシャン）の第一人者として、大衆にも名を知られるようになり、コンベンション、博覧会、遊園地への出演と、マジシャンの新しいマーケットを開拓してきた偉大なマジシャンである。

カリフォルニアのマジックマウンテンでは、20分にわたる子ども向けマジックショーが行なわれている。出演者はピーター・マロニー。大がかりなマジックは行なわれないが、観客とのやりとりを行なう愉快なマジックで、楽しい雰囲気を盛り上げている。

サンジェゴのシーワールドでは、マジックオンアイスと題して、アイススケーターによるマジックショーが行なわれている。主役のマジシャンもスケーティングしながら演技するという。

ウィリアムズバーグのブッシュガーデンでは、ひとりの人間の出演者と、ひとりのオーディオアニマトロニクス（ロボット）の出演者（？）による、かけあい的なマジックショーが30分にわたって演じられている。ロボットの方が主役の魔法使いで、人間の方がその助手を演じているという。

ボブ・アレンが動物を使ったイリュージョンショーを30分にわたって演じているのだが、その場所がバッファロー動物園だというから、まさにぴったりのアトラクションといえるだろう。

そのほかにも多くのアミューズメントパークにマジシャンが出演しているのが紹介されているが、割愛。とにかくアメリカでは、マジックはエンターテインメントとしてたいへん人気があることがわかるし、それに応えるだけ実力のあるマジシャンがたくさん存在する、という事実がある。

日本では

残念ながら日本ではテーマパークやアミューズメントでのマジシャンの活躍はあまりきくことができないが、パークの方はTDL（東京ディズニーランド）の成功のあと、雨後の竹の子のように、各地で計画が進んでいる。

先陣を切った九州のスペースワールドは、いまいち話題にもあがらないし、入場者もかんばしくないらしい。私も見てきたのだが、入場したとたん、TDLの真似をしているな、と感じた。いたるところでキャストに「こんにちわ」と声をかけられるのだが、掃除のおばさんにまで声をかけられるのはうれしくない。TDLでは、カストーディアル（掃除係）は必要があるとき以外、ゲストに声をかけないというルールがあるのだ。

TDLが成功したことには、ディズニーが育ててきたキャラクターやイメージの財産を抱えていることのほかに、アメリカのやり方をそっくりそのまま（ハートまでも）日本に持ちこんだところにあると思う。TDLを外見から模倣したとしても、すべてを盗むことはできない。12月オープンのサンリオのピューロランドなど続々とテーマパークが登場してくるが、なんとなくファミコンのダメソフト乱発、の現象に似ているような気がしてしまうのだ。

とはいうものの、いくらアメリカのものをそっくり持ってくるといっても、第2東京ディズニーランドとして1995年オープンを計画されている「MGMスタジオ」は、あまり日本人向きのテーマパークではないのでは、と心配してしまう。

MGMスタジオでは、映画の特殊撮影のセットを見学させることがおもなアトラクションになっているが、映画そのもののアメリカと日本での、生活への浸透度のちがい、という文化的な問題。小学生ぐらいまでの子どもが多くの映画を見ているだろうか。という年齢的マーケットの問題。そして一度このパークを見学してしまったら、そんなに何回も見たいとは思わないだろう、という本質的な価値観の問題などがあり、初めのうちは人気になっても、リピーターを期待しにくい性質を持っていると思えるのだが……。

ホテルに客が定着してきている舞浜リゾート全体のバランスからすれば、もうひとつテーマパークが増えるよりも、スポーツ、ショッピング、グルメ、ミュージアム、シアターなどを包括した、バケーションパークのようなものが望ましいのではないか。などと個人的な希望をふくめた意見を述べて、ごめんなさい。

今月のマジック

トリックはばかばかしいほどに単純だけど、これほど不思議なマジックはない。マジック仲間でもあまり知られていない秘法のひとつだ。

使うカードは新しいものではなく、かなり使ったものがよい。そのようなカードの裏面をよく見ると、大なり小なりの汚れや傷がついているものだ。それを識別マークとして利用する。

1組のカードを相手に切らせたあと、上から12枚のカードをテーブル上に、時計の文字盤の1時から12時の位置に置いてもらう。そして、「このようにカードを順番に指さしていって、好きなカードで止めてください」と相手にたのむ。

相手が指を止めたら、そのカードをあなたも指さしながら、「あなたはまったく自由にそのカードを選びました。それを見ておぼえてください」と頼む。そのとき、キミはそのカードの裏の汚れか傷を見て記憶する。

相手に12枚のカードを集めて、よく混ぜてもらう。それからふたたびそれらを時計の文字盤上に並べさせる。そしてこんどはキミがカードを順番に指さしていき、記憶しているマークのカードの上にきたら指を止め、「ここでひらめきました」といい、相手のおぼえたカードの名前をいわせてから、そのカードを表向きにして見せる。



Illustration: Skip Tomioka

私もゲームで考えた

㈱ナムコ 御所脇裕

ACT・32 こんなオレはオタク予備軍か？

最近とても凝っているモノ、いや凝っていることがある。それは何とぬいぐるみおよびキャラクターグッズの収集なのである。

ぬいぐるみといえば、子どもや女性のものと思われがちで、僕も最初はそう思っていました。ところがどっこい、一度自分の気に入ったぬいぐるみは家族の一員という感じがしてきます。名前はとくに付けませんが、話しかけたりはします。

家にはかなりのぬいぐるみがありますが、気に入っているのは一種類のキャラクターのみです。ミッキーマウスやドナルドダック、グーフィーなど大物（？）キャラクターはなぜだか好きになれません。なんと僕が可愛がっているのは“みんなのたあ坊”というキャラクターです。なんでこのキャラクターを気に入ったのかは定かではありませんが、第一印象とインスピレーションだったと思います。いまでは魂が乗り移ったのかどうだか、髪の毛が伸びたような気がします。

結局、最近気がついたのだけれど、アニメファンと同じようなものだなあと思う。夢のようなファンタジーなどの楽しい世界に人間だれでも一度は訪れたいと思う。だから、ディズニーランドも大人気だし、アニメの人気もスゴイ。また、ゲームもしかり。ジャンルはちがっても、求めているものは皆、共通しているんだと思う。つまり、幻想を追っているのである。ぬいぐるみと、あるときは家族・兄弟、ときには友だちとして付き合う。頭のなかにある、空想の世界を表現する道具みたいなものだと思う。

世の中、ぬいぐるみファン急増ということらしい。いい年したオヤジもぬいぐるみを愛好しているそうで、これは歓迎すべきことだと思う。

以上、これが凝っていることのひとつである。こんな僕はオタク？

つぎにスニーカーの話をしようと思います。“スニーカー履かなければただのゴミ”といったように意味がないのである。この意味のないこと、つまりスニーカー収集をしているのが、じつはこの僕なのである。ついこの間も新しいスニーカーを買ったばかりだ。このスニーカーはエア・ジョーダンという物である。これはマイケル・ジョーダンというプロ・バスケットプレイヤーの名を冠したシューズで、アメリカでこのエア・ジョーダンをめぐって殺人事件が起きたほどで、その価値は計り知れないのです。まあ大げさではあるが、すごい人気があります。僕は昔からバスケットが好きということもあり、このシューズのシリーズはすべて持っている。またこれは僕の宝物といっても過言ではない。

僕の信条でスニーカーは白くなくてはいけない、汚れは絶対許されない、などこだわりを持っている。会社が休みの日にはかげ干ししたり、磨いたりもしている。とにかく、他人さまが見たら異常なほど手入れをしているのだ。

いままでアディダス、コンバース、リーボックなど有名メーカーの物はすべて履いたが、現在はやはりナイキだ（最近はファッションとして、ナイキが人気があるようだ）。

まわりの人たちには、なんでそんなにスニーカーにこだわるのかといわれる。建前としては“健康のツボは足にあり！”というのだが、本当は自己満足だと思う。それ以外に思い当たるフシがないのだ。でも、いいスニーカーは足にマメもできないし、軽くて疲れない。雨の日もすべらず安心して歩けるなど、良い点ばかりである。

まあ、くだらない僕のこだわり2点を書きましたが、今後もめげずに人生こだわりを持って生きていこうと思っています。



Illustration: Skip Tomioka

わたしの近況

もうすぐ、僕の家に初めての赤ちゃんがやってきます。もう、楽しみで楽しみでしょうがありません。すでに親バカの兆候が現れているのでしょうか？　まあそんなところです、ハイ。



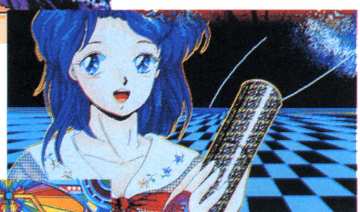
福袋

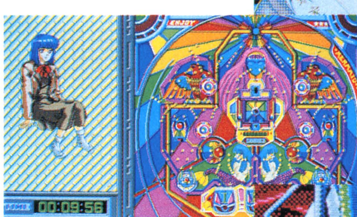




今月のイチおしGAL　ドラゴンナイトII









H・ソフト編

まだまだ続報
ドラゴンナイトII

Ⓗおすすめ!!
イルミナ!

ぬぎクイズ!!
煩悩予備校

ぬぎパチンコ!!
満開電飾

ぬぎRPG!!
ファーラの時結界



H・C編

世界H極楽教機関誌
X'mas拡大版「そよかぜ」
純情カメハメハメハメ大王スペシャル

ここをハサミで切ってネ▶

ドラゴンナイトII

エ・ル・フ☎03-5386-9022／PC9801VM・UV以降、8801SR以降／7800円(税別)

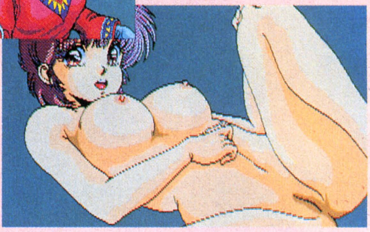
美少女キャラにがぶり寄り！

前号で紹介したエ・ル・フの新作「ドラゴンナイトII」。今回は期待の美少女グラフィックが、ズラリと送られてきたぞ。そこで、ハマ田が独断と下心で選んだベスト4を、ここにご紹介！　どないや、にいちゃん。なかなか上玉でっしゃろ。早く彼女たちとヤリた……もとい、戦いたいぜ、ウッフン♡

ピエロ

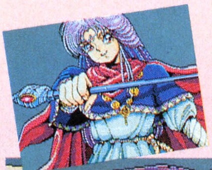
おっ、おまえはマクドナルドのマックくんかっ？　スマイル0円はあたりまえ、大股開きで大サービスときたもんだ。こりゃサンキューセットよりうれしいぞ！

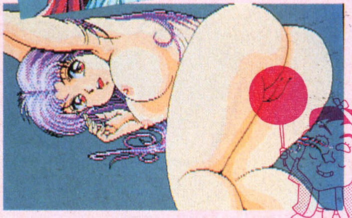




ウィッチ

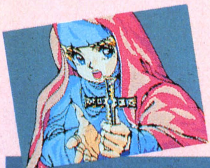
挑発的に突きだしたオシリがビューティフルだぜ、ベイビー。魔法なんかより肉弾戦のほうが、キミのカラダにはお似合いだぜ。

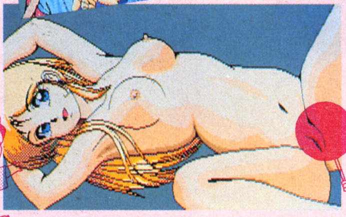




プリースト

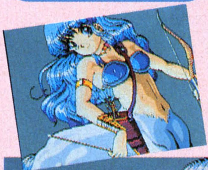
尼さんのくせに、この過激なポーズ。ストリップ嬢もハダカで逃げ出す大胆さだぜ。では、さっそく愛の儀式を……アーメン♡

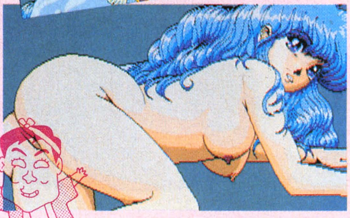




ケンタウロス

いくら上半身が美少女でも、下半身が馬じゃHもできない。馬でもいいからヤラセろ、なんて、オメーはハマ田か、なさけない





イルミナ！

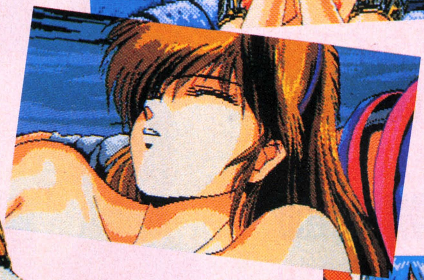
カクテル・ソフト☎03-200-9834／PC9801VM以降／8801SR以降／6800円(税別)

前世さがして三千里!?

前世の記憶を取り戻すために、美少女を連れて旅立つ男……それが、キミである。お相手の女の子は、魔術師、剣士、僧侶のなかからお好みで選べるシステム。しかも相手によってグラフィックも大きく変わるから、ぜ〜んぶ見届けたいとゆースケベ男は、3回もゲームが（特にHシーンが）楽しめちゃうってワケだ。さすがカクテル・ソフト、ファンの飢えた下半身を理解してらっしゃる！



▲いっしょに旅するからにはヤラせてもらえるのかな



◀うっとりと閉じた瞳……恍惚の表情ってヤツかぁ？



◀ホカホカの肉まんみたいなオッパイ♡

▲紫色のパンティはヤリたい信号とか。誘ってんのか？



▲手のひらサイズの妖精ちゃんも登場。カワイイぜっ

バナナメイツ

ボクはHなテレフォンサービスを聞きながら、電気アンマを股間にあて、福袋を読むという「聴覚・視覚・体感」の3つをフルに使ってコイています！　三重県　栗とリス田中

煩悩予備校

ソフトウェアハウスぱせり☎0762-45-3358／PC9801VM以降／7800円(税別)



◀これがゲーム画面でござい。クイズは2000題も用意されてるのだ

クイズDEヌードだ♡



◀豊かな胸をモミしだかれる美少女。ただ脱ぐだけじゃないってのがウレシイぜ

科学、社会、アダルト、マニア、総合講座のなかからひとつ選んで、クイズ、スタート！ 15問×10ステージを条件以上の正解率でクリアすると、むちゃくちゃカワイイ少女が、Hなシーンを見せてくれるぞ！ 答えられない問題が出てきたら、すばやくシューティングモードに切り換え。テトリス風アクションゲームで、難関を切り抜けることができるのだ。けっこうハマるぞ！



▲この鬼のように過激なポーズ！ おのおのがた、イキそうでござるよ〜！



▲吸いつきたくなる魅惑の股間。こんなおいしいシーンがごほうびだなんて……あふあふ♡



▲女の子は、いずれ劣らぬ美少女ぞろいだっ

満開電飾

オフィス恒環☎03-496-3059／PC9801VM以降／7800円(税別)

H少年御用達パチンコ

一定以上の玉をかせぐと、女の子が1枚2枚と服を脱いでくれるパチンコゲーム。早い話が、それだけのゲームなのだ。なのに、どーしてこんなにハマってしまうのだあっ！ と、思わず暴れたくなる、不思議な引力を持つソフト。カメラマンのK氏は、撮影が終わっても、ずーっとこのゲームを放しませんでしたとさ。



◀これがゲーム画面。BGMの軍艦マーチが、なかなか気分出してるわ

▼なかなか脱がない女の子。うう一ん、イケズ♡







ファーラの時結界

ハート電子産業☎045-461-6071／PC8801SR以降／8800円(税別)

愛とHと冒険のRPG



◀この美女が、もと妖精の女王、いまは魔王に幽閉されてるファーラ様。助けたらヤラせて！

魔物に占拠された学園を救い、さらに異空間に幽閉された妖精ファーラを救え！ しっかりしたシナリオのもとに展開する、手ごたえのあるRPG。そしてもちろん、♡♡♡なシーンもたっぷり用意されてるぞ。さあ、愛とHのために戦おう！



▶音楽室で麻生先生が危機一髪



▲麻生先生を助けると、パーティに加わってくれるのだ。旅は道連れってか

バナナメイツ

陰毛を2、3本抜き、指でまるめます。そこにアロンアルファを4、5滴たらします。数秒後に熱反応が見られます。(ANGELの実験室より) 福岡県 ANGEL

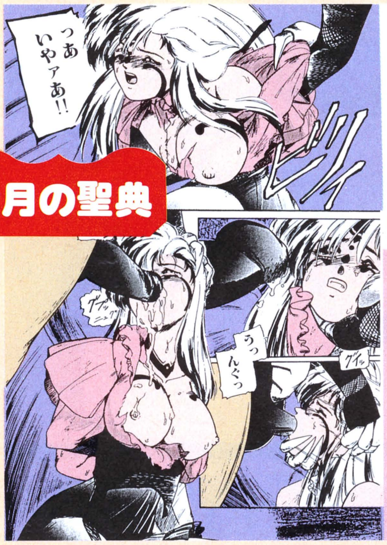
世界H極楽教 そよかぜ

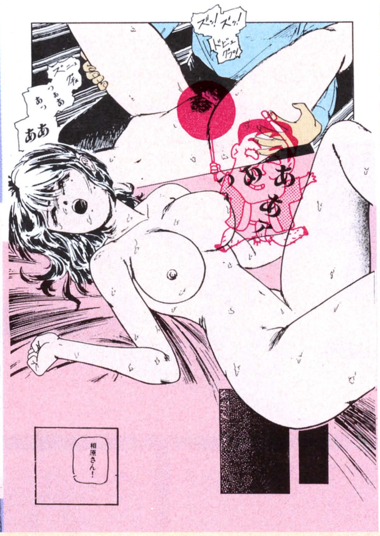
編集／世界H極楽教出版局

圧倒的な好評を、信者の皆さんとともに喜びたい！と考えます!!

やはり、Hは人にとってなによりも大切なことなのでしょうか。コンプティークの読者に、圧倒的な支持を受けた“そよかぜ”。今月は、凱旋興行ともいうべき2ページであります！

今月の聖典





◀▼プロトンザウルス 『風雲岩児』一水社 830円（税込） ＊表題作の他、「ＦＡＫＥ ＦＡＣＥ」「私は下僕」「野良猫の日記」を収録。表題作は、「ピーチパイ」に初出



ここのところ、いつも１ページ。それどころか、休載の月さえあった〝そよかぜ〟。信者の皆さんの中には、このまま掲載が終了してしまうのではないか、というような不安を抱いた方もいたのではないでしょうか？

いや、事実、編集局の我々には、その危惧がありました。そして、もし〝そよかぜ〟がなくなるようなことがあれば、コンプティークには言論の自由も、信教の自由もないことになるのです。

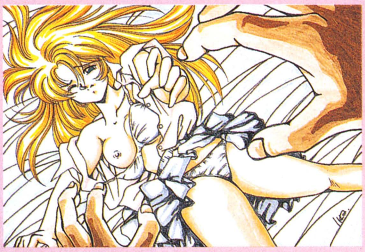
しかし、心配は無用でした。アンケート集計の結果〝そよかぜ〟は、コンプティークの華と呼ばれる福袋の中でも、ダントツの人気を持っていることがわかったのです。数字は正直なものです。これには日ごろ、自分の変態性をかくすために〝そよかぜ〟に冷淡なポーズを取り続けてきた担当のハマ田氏もビックリ。思わず２ページも我ら教団のためにさくことにしたのです。我々の勝利です。

さて、そんなわけで今月は豪華に、聖典の他に３冊を紹介することにしました。とくとごらんください。

聖典に選ばれた『風雲岩児』はプロトンザウルスの新作。表題作の他に、３編の短編が収録されています。表題作は異世界で、岩児

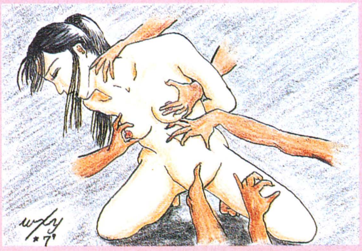
投稿コーナー 白バラ通信

相変わらず盛況な白バラ通信。今月もプロとはちがった発想のＨをお楽しみください。いずれは特集も予定しています。



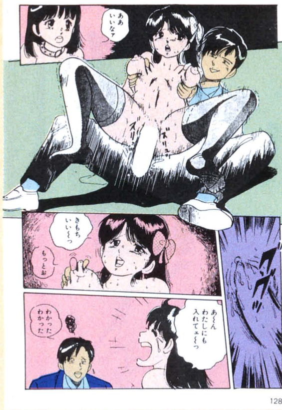
▲ＰＮ・ＩＫＫＡの作品。襲いかかる前なのに服が乱れているというのが実によろしい

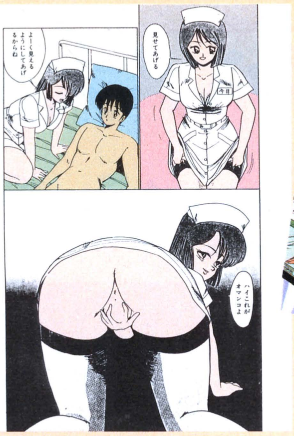
▼ＰＮ・ＷＸＹ☆７の７乗の作品。背景のラフなタッチが荒々しくてよい雰囲気である



バナナメイツ

ボクはコマチネ様に感動しました！　どうか、こんな私を弟子にしてくださいませ！　そして「コマチネ２号」と名のらせてください！　愛知県　まだない
（と、いうことだが、コマチネくん、どーかね？㊑）







▼北御牧慶、別役礁、しのざき嶺、あんくるさむ他『ビザールコレクションNo.1』白夜書房 1030円（税込）



◀▲かたせ湘、万利休、他『白衣の診察室』 東京三世社 800円（税込）

と名乗る青年が飛天女と知り合い、彼女に惚れて行動をともにするようになるというもの。しかし、飛天女の生き肝を食べた者は不老不死となり、妖華大帝になれることから、多くの怪物たちが彼女を狙ってくる、という物語です。しかし、この際物語はどうでもいいでしょう。飛天女をはじめとする少女たちのかわいさ、そして、淫乱さがプロトンザウルスのマンガの、いや、ＨＣの魅力なのです。

『白衣の診察室』と『ビザールコレクション』はどちらもアンソロジー。どちらもＳＭをはじめ、ありとあらゆる変態趣味に満ちています。とくに「ビザール」のほうに収録されている別役礁の「ナース」は、変態趣味を通り越しており、ここにそのページを掲載することさえ憚（はばか）られる代物でした。

最後の『初恋プロミス』は、うってかわって軽い味わいの短編集。変態趣味もなく、そのテのファンにはものたりないかも知れませんが、初心者にはちょうどいい１冊です。

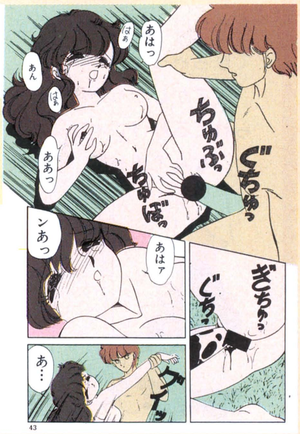






▶▲緒図乃真朋 『初恋プロミス』 一水社 830円（税込）







▲信仰が強ければ強いほど当たります。ただしハマ田氏が数回、使用しました

下賜!!

ＨＣの愛好者にとって、社会のシステムは冷酷です。まず、ＨＣは普通の本屋にはなかなか置いてありません。コンビニに置いてある場合も、ないわけではありませんが、充実しているとは言い難いありさまです。当然、普通の本屋しかない地方ではＨＣの入手は困難となります。しかも、地方にはＨＣをいわゆる〝悪書〟として忌み嫌う勢力が多く、信者をはじめ、愛好者たちを悲しませています。そこで、教団は本部に保管されていたＨＣを哀れな皆さんに下賜いたします。希望者はコンプティーク編集部 福袋・世界Ｈ極楽教特別下賜係へハガキで応募のこと。

バナナメイツ

ボクも８月号のコマチネくんのマネをしてみた（痛かったけど）。ちなみに取り出し口のサイズは、ネピア３㎝、ボナンザ５㎝、クリネックス４㎝、スコッティ６㎝です。奈良県 好奇心 豊

（ふつー調べるかぁ？ でも、その心がけは感心だ。ＨＣをとらすぞ。 イボンヌ木村）

純情カメハメハメ大王 スペシャル



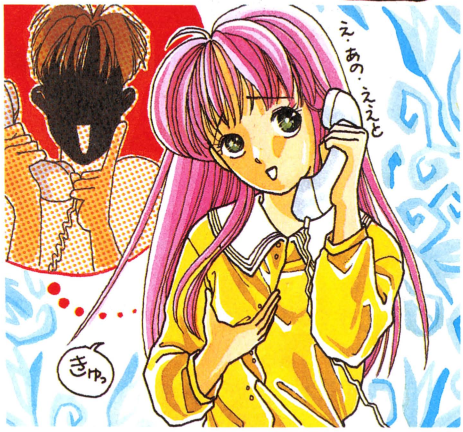
今月のスペシャル女王様

●東京都　★湯川秀子（仮名）

あのぉ、あたし、ヤッちゃったんです。「テレフォンH」ってヤツ。それも、いまハヤリのQ^{2}ダイアルで！　もちろん最初は、そんなつもりでかけたんじゃないんですよ。10分くらいは世間話みたいなことしてたかな。そのうち、だんだんHな話になってきて……。

あたしも男の子のカラダのこととか興味あったから、いろいろ聞いちゃったわけ。そしたら「今度は女の子のこと教えてよ」っていって「どこをどういうふうにされると感じるの？」なーんて聞いてくるの。それで「パンティの上から、アソコをそーっと……」とかなんとか教えてるうちに、なんだかムズムズしてきちゃった。

恥ずかしかったけど、別に見られてるわけじゃないからいいか、なんて思って、こっそり自分でさわってたのね。そしたら「いま、自分でさわってる？」だって。「うん」って答えたら、「ブラジャー取って」「もう乳首が立ってるでしょ」とかいうの。そしたらあたしの乳首がホントにピクンと立って、あたし、思わずヘンな声を出しちゃった。「パンティの中に手を入れて」。彼にいわれるままにパンティの中に指を入れました。アソコから熱い液がジワッとあふれてきて、ビクビクッてカラダがふるえて……。もう、そこから先は若さにまかせて（笑）イッキに突っ走ってしまいました。なんかスゴイHなことも口走った気がするけど、とてもここには書けないよぉ！

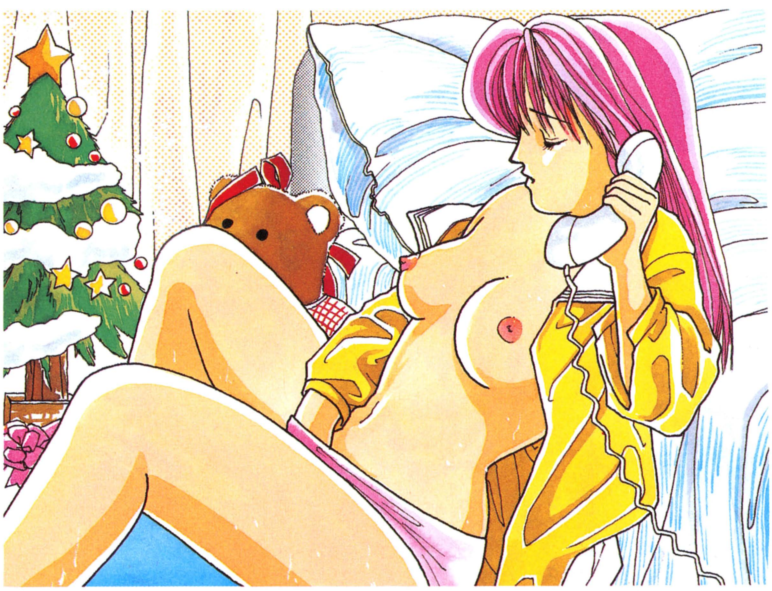


だけど、ここだけの話、恥ずかしいことってキモチいいのよね。あたし、クセになりそうでこわかった。だって、パンティがグショグショになっちゃったんだもん。あんなの、はじめて。

ところが因果応報ってゆーんでしょうか、イケナイ快楽にはかならず天罰がくだるもんですねぇ。あたしの場合、それは目の玉が飛び出るほどの電話料金でした。なんと5万円(ひぇ〜)！

みなさん、Q^{2}ダイアルは、ぜーったいＮＴＴの陰謀です。甘くておいしいワナには気をつけましょうね…。

㊠　さっそくボクもかけてみました。でも野郎ばっかりだったぞ。電話代かえせ！(ハマ田)



イラスト／高梨冬子

バナナメイツ

10月号の亀甲男クン、おろかものクンへ。ボクはこの１カ月、自分を鍛えに鍛えて、ついに新しいボックスティッシュのミシン目を打ち抜くことができるようになったぞ。日本男子は強くあれ！　長野県　えるふぃん
（㊠うーむ、鋼鉄のような男だ……！）

最新H情報館パラダイス通信

最高の美人たちで、最高のオナニーを!!

プレイメイトといえば、もう美人中の美人。コンプティーク関係者（読者も編集者も）にとっては、永遠に求めて得られぬ青い鳥である。いや、世界中の男たちにとっても、それは同じことであろう。

しかし、ビデオはありがたい。そのプレイメイトの肢体を、たった1980円（税込でだ）で楽しむことができるのだ。

『ダブル・プレイメイト　幻想の戯れスペシャル』はまさにそのためのビデオ。ふたりのプレイメイトが淫靡な夢に酔う、という内容だ。デボラ・ドリッグスは夜の街で強烈なビートにのせて狂おしく踊りまくり、カレン・フォスターはオフィスを抜け出し、プールサイドでの日光浴を夢見る……。

女と見ればナンパし、手当たり次第にHしまくるのもいい。しかし、あくまでも最高の女のみを求め、結果としてこのビデオでオナニーをしまくるというのも、それはそれで男のひとつのスタイルとはいえまいか。ね。ハマ田さん?



◀『ダブル・プレイメイト　幻想の戯れスペシャル』



▶こういうスバラシイ体を見ると、神の存在を信じてもいいかなと思う今日この頃だ



◀ポニーキャニオン　20分　1980円（税込）　日本語字幕　アメリカ作品

真実のAV　愛の劇場

コスプレ令嬢の愛

僕は単なるオナニー小僧の今井一郎ですが、今月はちょっと密かに感激してるんだよね。だって、この「いそキンチャク」の藤本聖名子と来たら、どこからどう見てもおとなのおんな――っというかんじで、がぜん愛について語るムードが出てきちゃうじゃん。しかも舞台は高原の別荘、シックなスーツ、黒の下着、レオタードなど、いろんなファッションでとまどう気弱そうな男を挑発していくんだよね。普段はお嬢様とか言われて家で抑圧されてた女のコが、別荘に行ったら突然開放されてスケベになってしまったというノリで、ほとんどコスプレの世界。途中で男のモノをていねいに舐めまくる場面があるけど、聖名子は自分のHな姿にトースイしてて、男なんかあんまり関係ねーよ、と思ってるみたい。それでも一生懸命腰動かしてイカせる男。男の愛はドレイのそれに近いのか!?

今月の愛



▶『お嬢さまの身の下相談・いそキンチャク』ティファニーより。50分　14100円（税込）



▲腰まわりが妙にエッチなムードの藤本聖名子。B90・W57・H86で大爆発



▲お嬢さま顔に白い下着が似合うのだ



▶久びさに登場の本格派美女タイプ。応援しよーねっ

もぎたてフルーツ・ギャル

青山ちはるクン





恥ずかしそうなキミがたまらないっ

ちはるクン プロフィール

青山ちはる、昭和46年4月9日生まれ。牡羊座・A型の19歳。身長153cm、B82cm、W57cm H86cmの、いってみればトランジスタ・グラマーなプロポーションが目にまぶしい!! 小柄で童顔なので、男のコから「えっ、キミ、19歳なの!? 絶対高校生だと思ってたよ、絶対!!」と言われてしまうちはるクンの今の願いは「大江千里みたいな彼がほしい。クリスマスまでには」だそうです。

『あっち、こっちエッチ』

ちはるクンが清里のペンションで、大胆かつ夢見がちなエッチをくり返すという素晴らしい内容のビデオだ!! ラストには田舎の廃校にて、セーラー服でエッチするひと幕もあり、初々しくも痛々しく、おまけにビンビンのおすすめ一本。



◀ミス・クリスティーヌ 50分・14100円

★プレゼント

ちはるクンの生写真を読者10名にプレゼント。あて先は 〒102 東京都千代田区九段南4-7-16 市ヶ谷KTビル・コンプティーク編集部 福袋生写真プレゼント係まで。住所、氏名、年齢とちはるクンへのひとことも忘れずにね。待ってるよーん。


SPIRITS
今月のスペシャル
第28回 アミューズメントマシンショー
番外編 アメリカ最新
アミューズメント体験記!!
〈バトルテック・センター〉
▶ロッパー初の攻略!!
ラグーン
©1990
Charlie

今月のSPECIAL

今年もアーケード業界に、実りの秋がやって来た！　各メーカーの新製品がしのぎを削る秋が来た！　今回の特集は、このシーズン恒例・AMショーのレポートだ!!



アミューズメントマシンショー 第28回

この秋もパーッと、にぎやかに開催!

今年のAMショーは、去る10月３・４日に開催。場所はおなじみ、TRC（東京流通センター）だ。

今回のショーでは、参加希望メーカー数が出展可能数の２倍以上とあって、メーカーの数はもちろん、その意欲もかなりのもの。女性客の増加や、マスコミに取り上げられたことなどが幸いして、業界全体が追い風ムードに乗った状態のいま、会場内は活気でいっぱいだったのだ。

ビデオゲーム以外にも、各種のアーケードマシンが人気を集めていたぞ。





▲童心に返ってキャンデー取りに没頭！

◀ぬいぐるみ取りマシンも多かったぞ



こんなトコにも進出!?

ちびまる子ちゃん

ところで、いま全国的にヒット中の「ちびまる子ちゃん」が、なんとAMショーにも出現！……とはいっても、これもゲームの話。

ナムコのブースには、まるちゃんの遠足バスに駄菓子屋風ピンボール。またバンプレストのブースでは『ちびまる子ちゃんのポンポコリンうらない』なんてのもあったのだ。

「♪ピーヒャラ、ピーヒャラ……」のBGMもあちこちで聞こえたよ。



▲この乗物でもまるちゃんのテーマが流れてた



カードもあったんだよ

▲『ポンポコリンうらない』の景品である。昔よくやった「いつ、どこで……」のゲーム付き

　イラスト／中野豪

今回の目玉

来るか？ 第2次体感ブーム

大型マシンがスゴイ！



さて今回会場で何がいちばん目立っていたか!? ちびまる子ちゃんはこの際置いといて「ズバリ！ 大型マシンでしょう」(おいおい)。'90年代のアーケード業界の方向性が、少なからず見えたような気がするのだ。てワケで、まずは大型マシンを一挙紹介！

セガ タイトー 球形絶叫体感マシンなのだ！

最近は遊園地でも過激な乗物がはやっている。遊ぶ側もワガママになってきていて、並大抵の刺激では物足りなくなっているらしい。それならこんなのはどうだ！ ってんで出展されたのが、セガの『R-360』とタイトーの『D³-BOS』の球形絶叫体感マシン２機種。

どちらも、人が搭乗した巨大な球体が、モニターの映像に連動して前後左右に360°回転するというハイテク＆新感覚の体感マシンだ。１度は乗ってみるべきか!?



セガ R-360

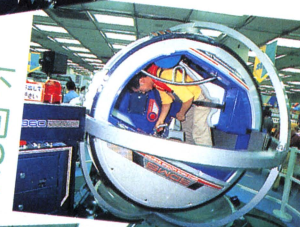


会場では体験希望者に整理券が配られていたほどの人気ぶり。とにかく自分の番が来るまで、かなり待つ。

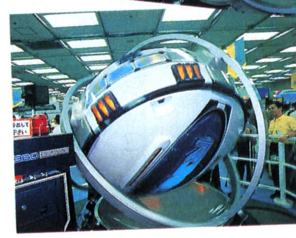
前後と左右の２種類の回転を組み合わせ、360°回転を実現。ソフトは『G-LOC』を使用し、時間内（約２分）にできるだけ多くの敵機を撃墜するといった内容だった。発売後は各種のシミュレーションソフトも登場予定。



上向いて



下向いて



大回転！

D³-BOS タイトー



※本体のデザインは変更することがあります

タイムマシンのようなタイトーの『D³-BOS』は、２名まで搭乗可能。３本の駆動軸を使い、球体を高速で回転させている。

当日はジェットコースターのＬＤソフトで体験することができたのだ。登場は来春になりそう。



回る回る！



終わるとヨレヨレ…



ほかにもいろいろ!
魅惑の大型マシンが集合

どのマシンも迫力バッチリよ♥



セガ　ダイナミックな大画面で宇宙戦！
サイバードーム（参考出展）

『R-360』とともに、セガブースの目玉となっていたマシン。8人が横1列に並んだシートに座り、横長の巨大なスクリーンにCGで映し出される敵をレーザーガンで倒すのだ。大画面で迫ってくるグラフィックや、ステレオで鳴り響く大音響は「プレイする映画」のようだ。



▶当日のゲームは、『スターライナー』。ソフトは交換可能だ

ジャレコ　アメリカ最強のパトカーレース
シスコヒート

サンフランシスコの街を舞台に繰り広げられる、壮絶なパトカーレース。

ゴールデンゲートをスタートし、市内の名所を走り抜け、ゴールのトレジャーアイランドをめざすのだ。通信機能による多人数プレイも可能だぞ。



▲シスコの街の鮮やかなCG



◀会場は通信プレイとその実況で盛り上がっていたのだ

セガ　でっけードット取りゲームなのだ
CCDカート（参考出展）

▼カートにはふたりで乗れる。相手は友達か彼女か!?



カートに乗ってフィールド上のドットを取っていくという、立体版『ヘッドオン』のようなゲーム。

カートの前方に付いたCCDカメラを通してフィールドの映像が映し出されるという仕組みで、最大16人までのプレイが可能だ。会場では動いてなかったのが残念。

セガ　スタントレースで大陸横断！
ラッドモビール（参考出展）

いつかは出るんじゃないかと思っていたが、「ついに出たか！」という感じの、業界初32ビットCPUを搭載したゲーム。この大容量を使用した、体感スタントレースゲームだ。画面展開がすごいぞ！



▶スタントの迫力が伝わってくるのだ

ナムコ　『ゼビウス』が3Dになった!!
ソルバルウ

『ウイニングラン』や『ギャラクシアン³』でおなじみの、ポリゴナイザーによる立体画面を採用したシューティング。

詳しいストーリーなどはまだ不明だが、また新たな世界が展開されるのかと思うと、ファンはかなり気になるのでは？



▶ポリゴナイザーの画面は、ゼビウス世界にマッチしている気もする



ぜひ一度プレイしてみてね

ナムコ　ワイドな3画面バージョン！
大型ドライブゲーム

こちらはポリゴナイザーのご本家『ウイニングラン』シリーズの第3弾。昨年のショーに出展されていた『ユーノス・シミュレータ』と同様の3画面マシンだ。

かなり大きいゲーセンでないと、見つけるのは難しいかも!?　しかしリアルさは抜群！



▶テクに合わせたレースが楽しめるのだ

その他気になるこのコーナー！

文句なしに楽しい！ CARNIVAL

遊園地なんかでよくある、輪投げやモグラたたき、玉入れに玉転がしといったゲーム。すごく単純なんだけど、いざやってみると、ついつい熱くなってしまう。

最近は各メーカーでその方面にも力が入っていて、テクモなどが大きくスペースを取っていたのだった。


▲縁日なんかでもよくある「輪投げ」(テクモ)。ウーン、なかなか入らないようで……



▲ボールを網でキャッチするゲームなのだ。テクモのブースにて


◀多人数同時プレイのできる「モグラたたき」(タイトー)。これも通信機能!?

ファンだったら見逃せないのだ PINBALL

一時期に比べると、メダルゲームに押され気味のピンボール。しかし国内ではデータイーストががんばってる！

現在ダントツ人気の『バック・トゥ・ザ・フューチャー』と、新製品の『ザ・シンプソンズ』を会場では出展。新製品は米国で大人気のアニメをモチーフにしたコミカルな感覚だ。

このほか、タイトーでも輸入モノのピンボールを出展していたぞ。


▶これが『ザ・シンプソンズ』


◀輸入モノのピンボールだって負けちゃいませんぜ！

タロットから姓名判断まで URANAI

そして最近ひそかなブームを呼んでいるのが「占い」。AMショーでも、タロット占い『アナザーワールド』(サンワイズ)や、設問式占い『ミスティ』(データイースト)、そして漢字姓名判断『ラブ・フォーチュン』(アイレム)などのマシンが人気を集めていた。……右端のはオマケね。


▲タロットは女性客に占領されてた!?


▶おや？ いったい何を占っているんでしょう

不幸の姓名判断 たは呪われていた……

アイレム
ラブ・フォーチュン

◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
◆ラブ・フォーチュン◆
◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
☆ 『人格』鑑定 ☆

1 2 3
山崎 拓
4 5

1天格14　2人格20
3地格10　4外格04
5総格23

あなたの人格は20。人格では性格と性格がもたらす運命、そして生まれつきのどうにもならない宿命を占います。

人格から見た運命
◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
あなたの人格の20は重荷を背負った凶数です。この数を持った人は、味方になるべき家族に恵まれず、健康という支えもグラつきがちで、その人生には常に苦労やトラブルがつきまとう運命にあります。先を急ぐとつまづく運気の人ですから、長期の粘りを。

あなたの性格
◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
ちょっとばかり臆病で、内にこもってしまいやすいタイプです。人と争ってまで自分を主張しようとしないので、ストレスのたまりやすい環境に身をおくと、神経を病んでしまう危険もありますからご用心。神経が繊細で、特に人の言葉に傷つきやすい人です。

暗証文字
◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
しぬりぬあもこ

暗証文字はあなたの姓名・性別入力が省略されます。

☆　IREM　☆

◀もともと不幸の星に生まれついた運命だと思ってはいたが、まさかここまで悲惨だとは……。親が見たら泣くな、こりゃ



お待たせしました!!

これが期待のニューゲームだっ!

ナムコ　来たぞ! マニア待望のSTG　ドラゴンセイバー

うわさにだけは聞いてた人も多いと思うけど、『ドラスピ』の続編がついに登場！　アムルとアリーシャの子孫が、新たな戦いの旅へ出る。

今回は２Ｐ同時プレイが可能。システムIIをフルに活用したパワーが、ファンの心を魅了することマチガイなし。

強力な新アイテムが加わったほか、気合い弾を撃つこともできる。

ドラゴン神話が復活する日は近い!?



▲前作以上に強力な攻撃パターンに注目！



◀敵キャラの迫力、攻撃の激しさも段ちがい！

※写真の画面は開発中のものです

コナミ　怒りの炎を宇宙で燃やせ!　サプライズアタック

近未来の宇宙を舞台に展開する、タイミング・テクニックが決め手の攻撃型アクションゲームだ。

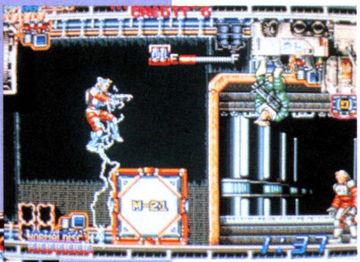
西暦2031年、国際テロ組織「ブラック・ドーン」によって占拠された宇宙ステーション・シャトル・月面基地を解放し、テロリストを壊滅させるのだ。各エリアにセットされた時限爆弾をすべて解除しろ。

天地逆転や壁越えなどの大ジャンプ、放電飛行を行う「ムーバー・アイテム」に注目したい。

ボーナス面では宇宙クイズがあるぞ。

あふれるパワーとセンスで勝負!





▲奇想天外なアクションが目を引く。タイミングが勝負！



◀ボスエリアのあとはボーナスクイズ。あたしゃ物理は赤点だったのよ（泣）

画面の美しさにも注目してね♥



カプコン　CPシステムの新作はこれだ!　U.S.NAVY

アメリカ海軍による極秘任務が発動した！　死の商人組織「ラブー」を壊滅させるべく、F-14トムキャット、F/A-18ホーネット、A-6イントゥルーダーが出撃する。

ミッションはＪ国首都奪回、敵兵器工場攻撃、大要塞攻撃など、いずれも決死の作戦ばかり。都市・渓谷・砂漠・海上などを舞台に、激しい攻防が展開されるぞ。

３種類のパワーアップアイテムと、敵を倒した賞金で買えるスーパーウェポンもポイントだ。



▲敵はやっつけがいがあるヤツばかりだぞ

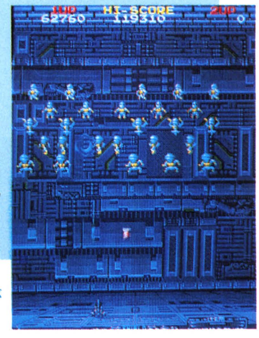
※写真の画面は開発中のものです

タイトー　あれから11年…ここまで進化した　MAJESTIC TWELVE

『THE SPACE INVADERS PART Ⅳ』のサブタイトルがついたこのゲームに、懐かしさを覚える人もいるのでは？

迫り来るインベーダーをとにかく撃退するのだ。プレイヤー機はシールド制なので、一発でやられることはないぞ。また、敵を倒すと出現する各種のアイテムもある。

太陽系が舞台の全11面。ボーナス面もあるよ。



▶深みのある背景グラフィックが渋いのだ

タイトー

高性能銃でバリバリ撃ちまくれ！

スペースガン

宇宙開発の裏で相次いで発生している、原因不明の事故。キミは地球連邦政府が派遣した、スゴ腕の宇宙海兵コマンドだ。SOSを発している宇宙貨物船を、モンスターの手から救い出せ！

武器は多弾式スペースガン。各ラウンドに巣食うモンスターを倒し、人質を救出するのだ。

登場するモンスターの体型や顔つき、これがまたすげー凶悪なんだな！



▶リアルすぎる3D映像が超不気味だぜ！

コナミ

うわさのシリーズが帰ってきたぞ！

出たな!!ツインビー

5年前に絶大な人気を得たシューティング『ツインビー』がバージョンアップ！　じつは単なる『パロディウスだ！』の脇役ではなかったのである（笑）！

今回は1Pのツインビー、2Pのウインビーに加えて、強い味方「グインビー」が出現。3P合体で超強力な攻撃ができたり、取り合ったりできるぞ。もちろん前作の持ち味もそのまんま！



▲ビジュアルも、前作に増して、見ごたえたっぷり！

※写真の画面は開発中のものです

ここに紹介したほかにもまだまだ新製品がいっぱいなんだから！



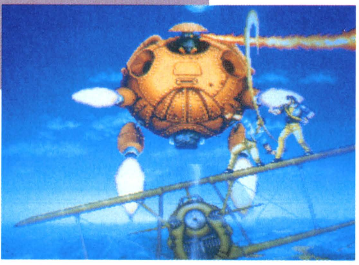
データイースト

痛快冒険活劇ロマン的ゲームなのだ！

エドワード・ランディ

小さな村に隠されていた恐るべき陰謀。それを知ってしまったひとりの少年に危機が降りかかる。少年を救うため、勇気ある若者が立ち上がった。

空飛ぶ飛行機の上や、断崖を走る戦車やトラックと、目まぐるしく変わるシーン。インディー・ジョーンズばりの主人公の活躍に期待するしかない！



▲一難去ってまた一難！　主人公の前につぎつぎと試練が襲いかかる!!

近くのお店で見つけてね



アイレム

ふたりの若武者が闇を斬る！

剣豪～KEN・GO

最近ごぶさたしていた感じの、純日本風剣術アクション。中世ジパングを舞台に、妖魔との戦いが始まる。

操作は8方向レバーにボタン1個というシンプルさだ。しかし三角飛びや防御、弾き飛ばしなど、アクションの奥は深いぞ。

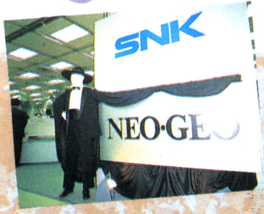
パワーをためると、強烈な「波動剣」を放つことができるのだ。



▲必殺の「波動剣」で、一挙に敵を粉砕！



▶敵もさまざまな動きでプレイヤーを迷わせる



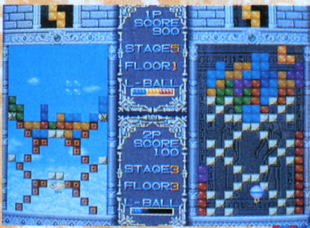
新作発表でさらに充実!!

NEO・GEO

先月号の特集でいろいろと紹介した「NEO・GEO」だけど、新たに4本のソフトがショーに出展されていたぞ。パズルゲーム『サンシャイン』『ジョイジョイキッド』、アクションゲーム『ラギ』、そして『リーグボーリング』だ(右の写真を見てね)。

この他『ザ・スーパースパイ』『サイバーリップ』などの新製品も出展されていたよ（先月号を参照ね）。

しかし、ネオ・ジオ仮面（上の写真）が本物じゃなかったのは残念だったなあ。



ジョイ ジョイ キッド

落下してくるブロック群を並べて消し、隙間をつくって気球を上昇させるのだ。ブロックを消す魔法もあるぞ。



ラギ

インセクタリアンの住む美しい惑星ラギの自然を守るため、妖術の使い手の少年が戦うアクション。

この冬の目玉はどれだ!?

出展ビデオゲームリスト

ショーでお目見えした新製品の数かず。この中で、市場で脚光を浴びるのはどのゲームか!? 特集のラストは、今回出展されたビデオゲーム機をイッキに表で紹介してみよう。その数、なんと30本！ なお、先月号で紹介したものは省略しているのでよろしく。

●ジャンル表記の説明
STG……シューティング　ACT…アクション・格闘
SPG……スポーツ　PZG……パズル
CAR……ドライブ・レーシング

ゲーム名	メーカー	ジャンル	コメント	ゲーム名	メーカー	ジャンル	コメント
ドラゴンセイバー	ナムコ	STG	『ドラスピ』がパワーアップした第2作	出たな!!ツインビー	コナミ	STG	あの名作STGのバージョンアップ版だ！
ピストル大名の冒険	〃	STG	抱腹絶倒、コミカルなギャグSTG	エドワード・ランディ	データイースト	ACT	勇気ある若者の痛快冒険活劇アクション！
スティールガンナー	〃	STG	ハードな迫力のガンシューティング	戦え原始人JOE&MAC	〃	ACT	恐竜やマンモス・原始人などと戦うのだ！
ゴーリーゴースト	〃	STG	ジオラマ合成画面によるシューティング	SUPER PANG	カプコン	ACT	『ポンピングワールド』のバージョンアップ版
ギャラクシアン^3	〃	STG	あの『ギャラ^3』のひとりプレイ専用版	あした天気になあれ	〃	SPG	「少年マガジン」のコミックをゲーム化
ソルバルウ	〃	STG	ポリゴナイザーを採用した3D・STG	U.S.NAVY	〃	STG	死の商人組織に米空軍が立ち向かう！
大型ドライブゲーム	〃	CAR	3画面を使用し、コースも新たに！	サンシャイン	SNK	PZG	ブロックをそろえるシューティングパズル
スペースガン	タイトー	STG	宇宙船を占拠したモンスターを壊滅せよ！	ラギ	〃	ACT	ダルマー族から惑星の自然を守れ！
MAJESTIC TWELVE	〃	STG	究極のインベーダー、ついに登場!!	シスコヒート	ジャレコ	CAR	サンフランシスコを舞台にパトカーレース！
パラメデス	〃	PZG	ダイスの目で役を作るパズルゲーム	E.D.F.	〃	STG	戦闘機XA-I出動！ネオナチスを壊滅せよ
ラッドモビール	セガ	CAR	業界初の32ビット基板を使用！	剣豪～KEN・GO	アイレム	ACT	異色の時代劇アクションゲーム
サンダーフォースIII	〃	STG	メガドラでもおなじみSTGの最高峰！	パウンド・フォー・パウンド	〃	SPG	トラックボールでプレイするボクシング！
オーライル	〃	STG	3D+2D画面によるパワードスーツ戦！	サイクル・ウォリアーズ	辰巳電子	ACT	3Dレーシングタイプのカー&バイクACT
サプライズアタック	コナミ	ACT	国際テロ組織に占拠された月面基地を奪回！	宇宙戦艦ゴモラ	UPL	STG	でかい戦艦を操作して強力攻撃！
パンクショット	〃	SPG	ルール無用のバトル・バスケット	パイプドリーム	ビデオシステム	PZG	パイプをつないで水を出口まで流すのだ



たの結論(少し辛口!?)

でもって、今回のショーのまとめである。

大型&プライズものの華やかさが目についた一方、テーブル関係のインパクトは例年に比べてイマイチ。昨年の『グラIII』のような話題作がなく、小粒の良作が目立った感じだったと思う。スーパーファミコンの発売をひかえているだけに、家庭用ソフトと至近距離のテーブルゲームは正念場かも。

またゲームの難易度も、コンティニューを前提としているようなものが、かなり多い。「ハマリ→挫折→客離れ」の図式が見えてくるようで、疑問を感じてしまうのは私だけだろうか？「遊べるゲーム」と「稼げるゲーム」。2つの要素がうまくかみ合えば、ゲーセンの未来は明るいと思うのだった。



▲テーブル筐体って、最近少なくなったね……

Special 番外編

アメリカ最新アミューズメント体験記

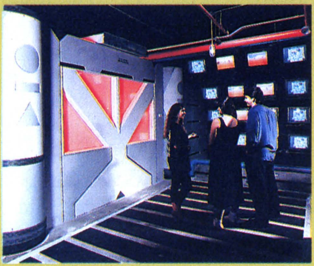
日本では大型体感ゲームが大流行。かたやアメリカゲーム界では本誌9月号で紹介したバトルテック・センターが大人気だ

バトルテック・センターに行ってきたぞ!

対戦型ロボットシミュレータがとうとう現実のモノとなった。バトルテック・センターが8月1日にオープンしたんだ。アメリカ国内ではNYタイムスなどで紹介され話題の的になっている。さっそくコンプティークも現地で取材してきたので報告しよう。

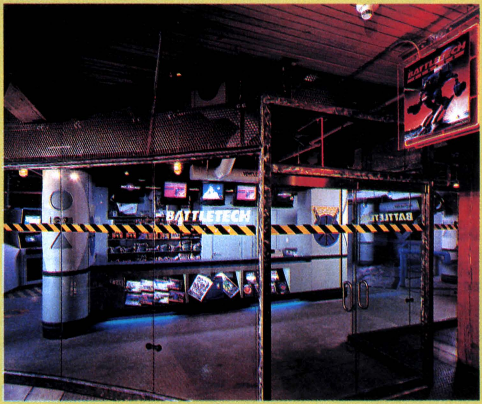


◀モニターに映し出される任務を頭に叩き込んで、いざ出撃!!



◀プレイ中のゲーム画面を外から観戦することができるのだ

今回訪れたノースピアというビルは、市街地からも近く、いかにも若者向けのショッピングセンターという感じ。その中にあるバトルテック・センターの中は凝った造りで、ハイテクムードいっぱい。カウンターではプロモーションビデオが流れ、バトルテックのボードゲームやTシャツなどが並べられていた。自分のプレイをビデオに録画して持ち帰れるというサービスもあったぞ。



▲入口からしてソレっぽい雰囲気たっぷり

開業わずかひと月で1万人以上がここを訪れたそうだけど、取材したのが日曜日の夜ということもあって、そんなに混んではいなかった。2、3人のグループと家族連れ、アベックが少しというとこだ。なかには、もう100回近くプレイしたというマニアもいて、ビックリしたけどね。年齢的には15歳から20歳くらいの人が多かったかな。

肝心のゲームは、基本操作が簡単で誰でも楽しめるようになっているけど、極めようと思うとかなり奥が深く、敵も人間だから、飽きてしまったりはしないだろう。また、プレイ前には味方チームのプレイヤーと自己紹介をして友達になり、プレイ後には敵プレイヤーとお互いの健闘を讃えあって友達になってしまったりするのがとにかく楽しい。初めて会った黒人青年と「もう1回やろうぜ!」なんて、盛り上がったりするのだから。

100以上のチームが出場するトーナメントも開催されるほどで、この人気は、まだまだ続きそうな感じだったぞ。

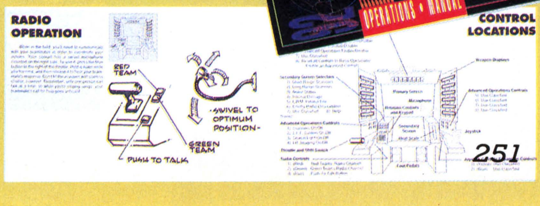


▲整然と並ぶコックピット。その様子は格納庫に並ぶロボットを連想させる



◀タダで貰えるカッコいいパンフ





▶▼カウンターで売っている操縦マニュアル。奥が深いので、1冊の本になってしまうワケだ

X68000

今月はソフト紹介に加え、初の徹底HOW TO WINも掲載。ロッパーはやります！

How To Win Lagoon

ラグーン

●ズーム☎011-613-0191／8,800円（税別）

メリハリあるグラフィック、派手なボスキャラなど、快適に遊べるアクションゲーム。スムーズなシナリオだから、下の全世界地図を見ながら正しく進めば、快進撃まちがいなし！

各ポイント講座

1 アトランド

主人公が修行から故郷の村へと帰ってきたところからゲームは始まる。まずは自宅に顔を出して挨拶。あとは指示どおりに動いていけばイベントにぶつかり、とりあえずの使命と支度金が手に入るぞ。装備はフルに整えて、買えるアイテムはすべて買い揃えてから、冒険へとでかけるようにしよう。



▲いったい、なにごとが起きたのだろうか？

2 ゴールドの洞くつ



1階の開かない扉は無視して、ともかく上へ。山頂でギルスが主人公を待っている。彼を助けたら、町に戻り、祈禱所を訪ねて必要アイテムを手に入れ、洞くつの1階の扉を開ければ、ボスキャラ、サムソンとの対決だ！



▲サムソンの弱点は左足。止まった時を狙え！

ラグーン
全世界地図

地図にふられた番号は、ポイント講座の番号と同じ。多少行き来はあるが、基本はこの番号順に進め！



3 エルフの村

洞くつを出たあとは、つい北へ北へと進んで城に行きそうになるが、ここはちょっと東に進んで、レベルアップをはかりつつ、エルフの村へと向かおう。ここですべきことは、ズバリ情報集め。フェリシア王女のことを聞くのを忘れるな。

4 フィリップス城

ＭＰ回復やＨＰ回復のアイテム、防具などが手に入るので、宝箱の点検を忘れないように。エルフから話を聞き、屋上で地下牢のカギを入手したら、２階でボスキャラ、ナテラと一戦。さらに情報や防具などを手に入れたら、エルフの村から必要アイテムを取ってきて、エルフたちに渡してあげよう。すべて終えたら､封印された門からドワーフの砂漠へワープだ。



▲双頭のライオン、ナテラには魔法と剣で対抗

5 セネガル

砂漠を抜けて、ようやくたどり着いたのが、ドワーフたちが住むこの町。まずは町をひとめぐりして、話を聞きまわれば、いくつかのアイテムが手に入るだろう。今後頼りになるスタッフなんてのもあるよ。そして、次の目的地となる溶岩の洞くつの話を聞けば、いちおう、この町への最初の訪問で、すべきことは終わりだ。

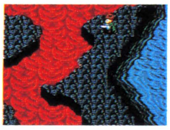


▲屈強のドワーフたちが住人だ

6 溶岩の洞くつ

アイテムを４つ入手したら、ワープエリアからいったん洞くつを脱出。セネガルで冷気の壺をもらえば洞くつの奥へと進めるようになる。この後､フェリシア王女や憎らしい敵ソアと出会うのだが……。

ボスキャラ、アードンとの戦いではアイテムは得られない。







▲このアードン、オツムが弱〜い怪物

7 ポパー

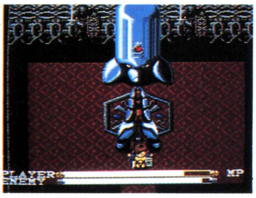


立派な教会が目につく、ホビットの村。建物が美しく、思わず観光気分になりそう。教会の地下にいくと、出会いがあり、杖が手に入る。

8 ジークフリード城

ここにはソード、シールド、アーマー、２種類の指輪……と装備がたくさん。ボスキャラ、デュマと戦ったら、上の階へと上ってみよう。

▶デュマの手の動きに注意して、頭を攻撃しよう

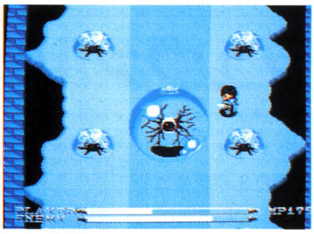


9 ノームの樹

大木のそばへと近づいてみると、大きな穴が開いている。この中がノームたちの村になっているのだ。ここでは村人から防寒具と、ニンフに会うためのアイテムをもらうこと。

10 ニンフの洞くつ

アイテムを取ってから奥へと進むと、ボスキャラ、シメールが登場する。こいつに勝つと、死んでも復活できる命の珠がもらえちゃう。ニンフの泉では、ニンフたちに会ってアイテムをもらえ。


▲まず砲台を破壊してから本体を攻撃！



11 幻峡の丘

丘と呼ぶには、あまりに険しい高い山。だんだん登っていくと､地上の風景が遙かかなたに小さ〜く見えて、美しくもスリリングな風景が楽しめるぞ。ここでは主人公の恩師と宿敵との死闘という感動的一幕が待ち受けている。そして、この後いよいよ天空の雲を渡り、空に浮かぶ城へと向かうのだ！



▲死力を尽くしての戦いが始まる……

12 ラグーン城

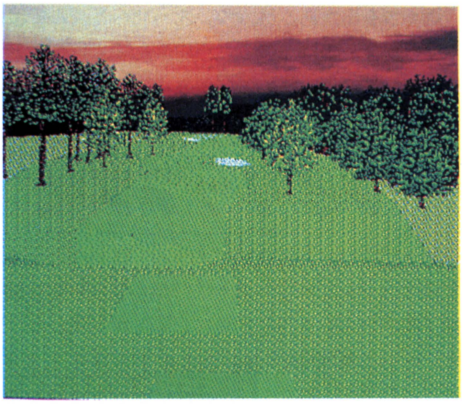
クライマックスが待っている！

まだまだあるぞロッパーの新作たち

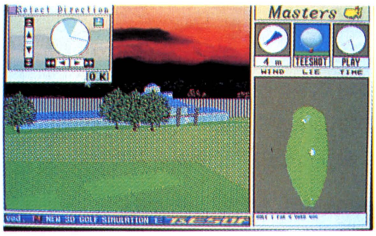
期待の3Dゴルフ、ついにロッパーに登場
遙かなるオーガスタ

●T＆Eソフト ☎052-773-7770／12,800円(税別)

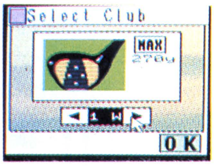
PC-98版の細やかな芝目と、FM-TOWNS版の美しい背景が組み合わされたロッパー版。両者のグラフィックの良いところだけを取った豪華さは、待ってた甲斐あるぜ！



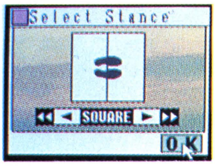
スーパーリアルなゴルフシミュレーションとして話題を呼び、ゴルフゲームの最高峰の地位を確実に築き上げた『遙かなるオーガスタ』。現実のコースに基づいて、グラフィック、ボールの軌跡などもキッチリとリアリズムで表現している。たとえば、斜面にスピンのかかったボールが当たった場合の複雑な跳ね方なども、忠実に再現。だから実際にゴルフをしている人の間でもイメージトレーニングになると評判なのだ。この春発売されたPC-98版の拡張コース『エイトレイクス』も、即ベストテン入りしたほどの人気で、ロッパーユーザーは首を長くして待ってたことと思う。その期待を裏切らない、グッドな仕上がりだ。



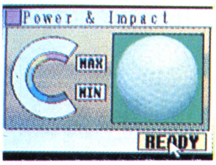
▲風の向きや強さを考え、打つ方向を決めよう



▲次は、距離をにらんで、クラブの選択である



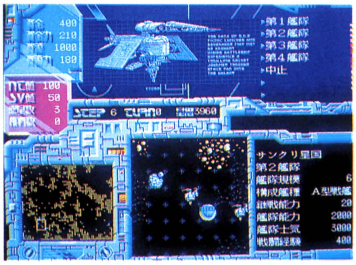
▲スタンスを選べば、ボールの曲がり方が決まる



▲ショットの強さとインパクト位置はタイミングで

シュヴァルツシルト

●工画堂スタジオ ☎03-353-7724／12,800円(税別)



ちょっとRPG仕立てのSFシミュレーション大作『シュヴァルツシルト』。物語は、サンクリ星国の王が亡くなり、皇太子が領土内反乱の鎮圧という使命を受けるところから始まる。その後も続々と発生する事件や紛争を解決するうちに、次第に壮大な最終目標が見えてくるのだ。

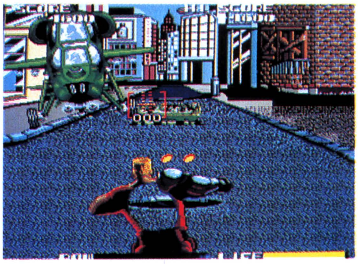
このゲームの特徴的パラメータは印象値。要するに友好度だ。各国の文化や情勢を知って、上手な外交をしていかなければいけない。印象値のいい国を増やしておけば、いざ戦争となっても、同盟国たちが援軍を送ってくれるのだ。


※写真の画面は開発中のものです

戦闘の経過は、美しいアニメーションで展開される。自軍ががんばってる時には最高の気分だけど、ボロボロやられだすと、作戦を見守る指揮官のはがゆさを感じるかもしれないね。

ダイナマイト・デューク

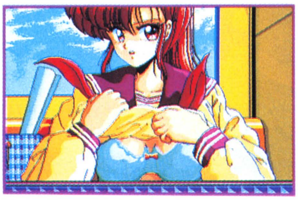
●ヘルツ ☎03-371-3012／8,800円(税別)



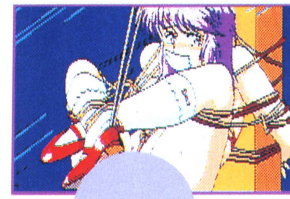
アーケードから、痛快なアクションゲームが移植された。主人公は、ダイナマイト・デュークとあだ名される、機械でできた腕を持つ陸軍特殊部隊大佐。必殺のダイナマイトパンチを持つ、ちょっとアーノルド・シュワルツェネッガーばりのマッチョマンだ。敵にまわすは、バイオテクノロジーによって生まれた、強靱な肉体を持つ強化人間たち。彼らを相手に、ステージごとに与えられるミッションを確実に果たしていかなければならない。空港、森林地帯、秘密工場などを舞台にアイテムを活用して戦いに勝つのだ！


▲木陰から飛び出してくる敵を撃て！


▲待ってました、ボスキャラ登場！



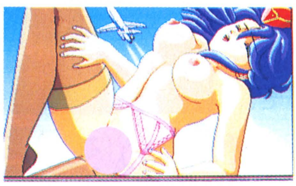
とーっても充実の 出張福袋



口説きゲーム
きゃんきゃんバニー スペリオール

●カクテル・ソフト ☎03-200-9834／6,800円(税別)

女子高校生からインターンまでズラリ揃った12人の女の子を口説いて、ウヒョヒョなことをしちゃおうという、プレイヤーの目的とゲームの目的がピッタリ合致した、極めて正統派(？)のHゲームだ。どの子もかわいいし、思わず隠しヒサキに出張してもらおうかと思ったほど露出度も高い。また、一度脱がせた女の子は次からアルバムでHな画面だけを簡単に見られる。こいつぁーありがたいコマンドだ！



Hというより本格派AVGといいたい
リップスティック・ADVⅡ

●フェアリーテール ☎03-200-9834／6,800円(税別)

Hシーンはもちろん楽しみだけど、ちゃんとゲームとしても遊びがいがあるものがほしい！ というゼータクな要望に応えてくれるのが、この『リップスティック・ADVⅡ』。シナリオがしっかりしているし、ストーリーも長くて、歯応え充分。主要な登場人物は前作同様、ハードボイルド気分の探偵五郎とその助手のかわいい女子大生、音美ちゃん。今回は音美ちゃんの危ないシーンも見られるのがお楽しみなのだ！

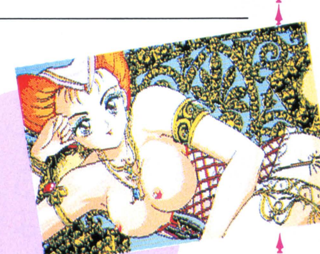


▲コマンド選択だが、変なコマンドが役立つのが笑える

ストロベリー大戦略

●フェアリーテール ☎03-200-9834／6,800円(税別)

これはシミュレーションのパロディ版とでも考えるべきかな？ 名前は大戦略で、システムはちょっと光栄のＳＬＧっぽいのだ。国を上手に治めて、充分懐がうるおってきたら、敵国へ戦争を仕掛ける。勝てば、貢ぎ物がいろいろ来るが、中には美人の姫も……。まあ、この姫君たちが、Hなキミにはいちばんうれしい贈り物。○○なり××なりお好きなように。ただしその結果、統治国の国民感情が悪くなっても、自業自得。Hを取るか、ゲームの勝利を取るか、悩むところだ。



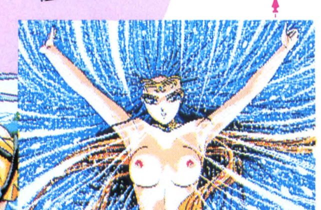


▲ふだんの政治手腕も大切なのだ



▲いざ戦闘！ 一騎討ちもできるぞ



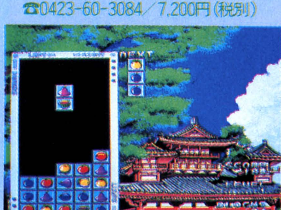


ロッパー'Sインフォメーション

本誌で連載中の『銀河英雄伝説II』も登場！ ここんとこロッパーソフトが充実してきて、ウレシイ悲鳴の連発〜。

スライス

●エム・エヌ・エム ソフトウェア ☎0423-60-3084／7,200円(税別)



▲アーケードの某ゲームと似ているけど、ひと味変えたアクションパズル

マジカルショット

●エム・エヌ・エム ソフトウェア ☎0423-60-3084／7,800円(税別)



▲さまざまなプレイヤーを駆使して楽しめる、ビリヤードゲームだ

ニューラルギア

●ビクター音楽産業 ☎03-423-7901／8,800円(税別)



▲未来から流出した戦闘型生物を倒しに過去へ飛んでの戦闘シューティング

銀河英雄伝説II

●ボーステック ☎03-708-4711／9,800円(税別)



▲広大な銀河が舞台のＳＦシミュレーション。詳しくは本誌連載を見よ！

MEGA DRIVE

冬に向けてACTゲームが充実！こたつにもぐってアクションするなんて、オツだね～。

メガドライブ

シャドーダンサー

ザ・シークレット・オブ・シノビ

●セガ☎03-743-7447
価格未定

アーケードで人気の辛口アクションゲームが、メガドラナイズされて登場する。アメコミ調NINJAがN.Y.を舞台に、華麗なアクションを演じてくれるぞ。



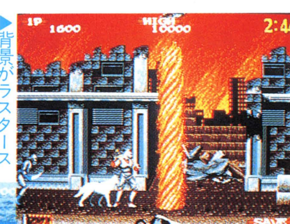
SEGA・NINJAシリーズ第4弾!!

アーケード版『忍』に始まる、セガのニンジャ・アクションゲームは、このメガドライブ版『シャドーダンサー』で合計4作リリースされたことになる。メガドライブの『スーパー忍』は、ちょっとゲームの性質がちがっているから、番外編的ソフトになっているのは、ごぞんじのとおり。

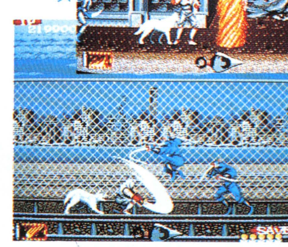
もちろん、このゲームはアーケードゲームの『シャドーダンサー』をメガドライブにアレンジしたものだけれど、アーケードの雰囲気はそのままに、メガドラ版ならではのオリジナリティも盛りこんであるんだ。



▲対ボス戦では、忍犬を使うことはできないんだ



▶背景がラスタースクロールしている



◀ジャンプで金網の向こう側に行くんだ

忍犬・YAMATOを使いこなせ！

全5ラウンドをクリアするためのポイントは、相棒の忍犬・大和を使いこなすことだ。この「忍犬」は、アーケード版とはまったくちがう方法で操作しなくちゃならないから、早く慣れるのが大切。アーケードでは、↓＋攻撃ボタンが犬への合図だったけど、このメガドライブ版では、攻撃ボタンを「ため撃ち」しなくてはならないんだ。めんどうなようだけど、操作性からいうと、こちらのほうがずっとプレイしやすいような感じだぞ。



▲なかなかカッコイイ攻撃でしょ

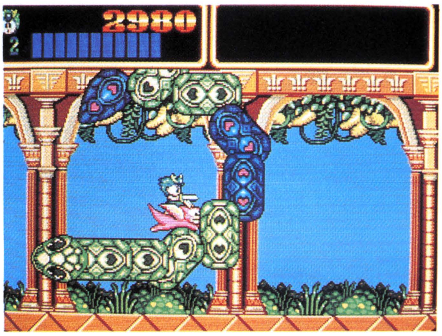


▲攻撃タイミングが悪いと、こんな小犬に……

モンスターレア

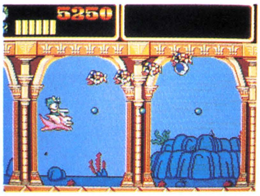
●セガ☎03-743-7447／6,000円

アーケードの名作を再び……

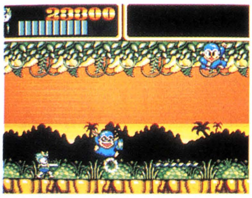


▶ラウンド2のボス。動く軌道をよぉーく頭に入れて、ビシバシ撃とう

アーケードの人気アクションゲーム『ワンダーボーイ』シリーズが、ついにメガドライブでプレイできるぞ。レオとプラプリルの元気なアクションが、いつもの「完全移植」のおかげで、ガンガン楽しめるんだ。



▲ドラゴンの背中に乗って、ボスを目指そう



▲こ、この目がっ。マンドリドリちゃんってば、カワイイんだから

全体的に、パステル調のほのぼのした画面構成になっているけど、アーケードからの移植ゲームだけあって、難易度は高めに設定されているから、甘くみちゃだめだよん。

モンスターワールドのとってもキュートな敵キャラたちが、キミの挑戦を待っている！

まじかるハットのぶっとびターボ！大冒険

●セガ☎03-743-7447／価格未定



▲ハットくんの表情に注目！ このじと目がセガのN氏にそっくり



▲この苦しそうな表情……だけど、笑っちゃうよね



▲がんばれ！ もうすぐゴールだぞ



◀ボーナスゲームも楽しいよ

人気アニメ『まじかるハット』が、ゲームの世界に登場するよ！ マイキャラ、つまり主人公はおなじみハットくんだ。ゲーム画面を、ところ狭しとアクションしてくれるぞ。

石像の中にかくされたアイテムや、不思議なブロックを上手に利用して進んでいこう。冒険の途中でひろったコインを集めれば、ラウンドの終わりに、アイテムがもらえるボーナスゲームもできるんだ（ただし空クジ有り）。

マントをぱたぱたさせてジャンプの飛距離をのばしたりすることもできるのは、ハットくんならでは、かな？

ガドライブ

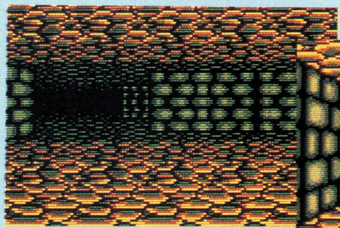
MD新作NEWS

RPGやSLGなど、歯ごたえのありそうなゲームがつぎつぎ登場の予定だ。冬ごもりにそなえて、新作ゲームをしっかりチェックしといてねっ。

ファミコンの名作RPG『ドラゴンクエスト』シリーズでチーフプログラマー・アシスタントプロデューサーとして活躍したスタッフが独立し、ソフトハウス「クライマックス」を設立。そこから、『シャイニングアンドダクネス』という3DダンジョンRPGがリリースされることが決定したぞ。

また、『アドバンスド大戦略』も、来年の発売に向けて着々と開発が進められている。かなりマニアックな仕上がりになりそうだ。

シャイニングアンドダクネス



▲ダンジョンの中の広場だ



▼発売は来春の予定だぞ

アドバンスド大戦略



▶早くプレイしてみたいね

タイトル	発売日	価格
グラナダ	11月10日	6,800円
ふしぎのお城大冒険 アイ ラブ ミッキーマウス	11月21日	6,000円
Hard Drivin'	11月末	5,900円
ゲイングランド	12月15日	6,000円
ダライアスII（仮）	12月予定	8,900円（予）

Spirits Label
スピリッツ-レーベル

ZUNTATAのライブでボーカルを担当していたのは、スージー・キムさん。あの「イカ天」にも、何回か審査員として出ているのだ。どひゃー。というワケで、今月のレーベルだよん。

ビデオコンサート開催!!



◀ビデオと同時発売の、『ズンタタ・ライブ』だ

GMファン待望の、11月が到来。そう！「ゲームミュージック フェスティバル'90」のライブビデオと、CD『ZUNTATA LIVE』が、21日に発売されるのだ。しかも23〜25日には、全国主要都市6か所で、S.S.T. BANDとZUNTATAのビデオコンサートが開催されることになったぞ！ 各会場には、バンドのメンバーも何人かゲストで駆けつける予定なのだ。入場は無料だけど、各会場とも、定員に達したら入場できなくなるから、絶対見たい！ という人は早めに行ってね。



ビデコン全国縦断スケジュール表

地区	日時	場所	住所	問い合わせ先
札幌地区	11/24(土) 15:00〜	札幌メッセホール 約100名	札幌市中央区狸小路3丁目	㈱ポニーキャニオン販売 札幌支店 011-232-5151
仙台地区	11/25(日) 15:00〜	斉藤楽器 約30名	仙台市青葉区一番町3−5−2	斉藤楽器 022-222-8054
名古屋地区	11/23(金) 13:00〜	太陽サウンドオン 約150名	名古屋市北区瑠璃光町4−7	太陽サウンドオン 052-916-1221
大阪地区	11/23(金) 13:00〜	ミヤコ心斎橋本店3Fホール 約100名	大阪市中央区心斎橋筋1−6−5	㈱ポニーキャニオン販売 大阪支店 06-541-1601
福岡地区	11/24(土) 16:30〜	ベスト電器本店8Fマルコポーロ約200名	福岡市中央区天神1−9−28	㈱ポニーキャニオン販売 福岡支店 092-751-9633
東京地区	11/24(土) 18:00〜	星陵会館 約400名	東京都千代田区永田町2−16−2	㈱ポニーキャニオン映像制作本部 03-221-3151

東京地区に関しては、往復ハガキによる先着優先予約をとらせていただきます。往信ハガキ裏と返信ハガキ表にあなたの住所、氏名、年令、電話番号を書いてポニーキャニオン 映像制作本部 'サイトロンレーベル「ビデコン東京地区」係までお送りください。11/16到着分まで有効です。当日券も会場で発行の予定ですが、ハガキの応募が定員を超えた場合は発行しません。※応募のあて先は、下の欄外をご覧ください。

NEW DISK INFORMATION

最近、よくTVのBGMでGMやゲームのSEを耳にする。「イカ天」で『マーベルランド』が使われたことを知る者は少ない……!?

今月のイチオシCD

プレプリマ

●キングレコード CD 3,000円



▲アレンジはシリーズでおなじみの藤澤道雄氏だ

ファルコムの人気ゲームのサウンドをセレクトし、「冬」をコンセプトにピアノ・ソロによるアレンジで収録。「あの曲がこうも変わるのか……」という驚き以上に、その旋律の美しさにうっとりしてしまうだろう。寒い冬の夜、心なごむ温かいサウンドにじっくり聴き入ってほしい。

G.S.M.1500シリーズ 雷電伝説

●ポニーキャニオン CD 1,500円

G.S.M.初登場、セイブ開発のバリバリ硬派（敵が硬いという意味もあるかもしれない）シューティングの音楽集。低音部の重みが心地よく、力強さに満ちている。アレンジバージョンも1曲収録。



▲2周目以降が超難度のゲームなんだよね

G.S.M.1500シリーズ ザ・スーパー・スパイ／ニンジャコンバット

●ポニーキャニオン CD 1,500円



▲ちょっとドラマ風な雰囲気がまたいい

NEO-GEOのシリーズから2作品を収録したオトクな1本。どちらも渋さがただようサウンドで聴かせてくれる。初のボーカル入りアレンジも収録されており、これは必聴！

▼11・12月の新作ラインUP

発売日	タイトル	形態・価格	メーカー
11月1日	はにい²	CD 2,500円	ポリドール
11月21日	矩形波倶楽部	CD 3,000円	キングレコード
12月5日	大戦略III'90／インペリアル・フォース／遊撃王II・エアーコンバット	CD 2,500円 CT 2,200円	東芝EMI
〃	FZ戦記アクシス	〃	〃
12月14日	グラナダ	〃	〃
〃	ラグーン	〃	〃
12月15日	G.S.M.1500シリーズ ダークシール	CD 1,500円	ポニーキャニオン
1月21日	GB版ウィザードリィ（仮）	CD 2,600円 CT 2,300円	アポロン音楽工業

 ●ビデオコンサート東京地区のあて先／〒102 東京都千代田区九段北4−3−31 ポニーキャニオン 映像制作本部 サイトロンレーベル「ビデコン東京地区」係

★アイドルデータバンク★

IDOL DATA BANK IDB034

Rie Sugimoto

今月のデータバンクでは、12月5日にファースト・フル・アルバム『KRELIA』をリリースする杉本理恵ちゃんを徹底チェック！ 理恵ちゃんについてのあらゆる情報を紹介する8ページだ！



Part 1
SPECIAL INTERVIEW
Part 2
RECORDING REPORT
Part 3
PHOTO ALBUM ALL OF RIE





「ミス・リリア」ファンお待ちかねのデータバンク！

杉本理恵

IDOL DATA BANK ★アイドルデータバンク★
IDB034

ミス・リリア・コンテスト グランプリ

杉本理恵 Rie Sugimoto



Part1 SPECIAL INTERVIEW

今回は理恵ちゃんがどんな女の子なのかを知ってもらおうという、ロングインタビュー。今までに取材をしておきながら誌面で紹介できなかった話題も入っているぞ。まずは最後まで読んでみてね!



ファンの人がいることが分かって嬉しい

――デビューキャンペーンで全国10カ所をまわった、感想ってどう？

「そうですねぇ、最初の東京の時に比べると最後のほうはだいぶ声も出るようになったんじゃないかな」

――東京の時はあがってたの？

「あ、いぇ、あがらないんですよ、私って。だから緊張はしてなかったんだけど、声が小さかったかなって」

――ファンと接して嬉しかった？

「あ、はいっ。私って昔から家でＣＤとかは聴いていたんだけど、コンサートとかイベントとか行ったことがなくて。だからイベントにファンの人が来てくれるってだけですっごい嬉しかったです」



――コンサートとか行ったことないの？

「この前、中山美穂さんのコンサートに初めて（笑）。とにかくすっごい感動しちゃって……『これがコンサートなんだ、うんうん』って（笑）」

――あれ、でも理恵ちゃんって歌謡曲ってほとんど知らなかったんじゃ？

「美穂さんは中学の時の友達にすごいファンの子がいたから、知ってたけど」

――でも、サザンと TUBE の区別がつかないって噂を聞いたけど……

「え？　あ、あれは……。いいんです、別に。ほっといてください（笑）」

――結局まだ覚えてないわけね～

「歌謡曲ってのりピーさんとＴＭネットワーク（ＴＭＮ）さんぐらいしか聞かないんですよ。あとはほとんど……」

――ふだんは家でどんな曲を聞いてるの？

「やっぱりクラシックとかそういうおとなしい曲。あとはのりピーさんとＴＭさんってところかな。あとはあんまり聴いてないですねぇ」

――じゃあ、あとは家にいるときはボーッとしてるワケだ。

「ひっどぉ～い。いつもボーッとしているワケじゃないですよ。あ、でもそうかもしれない（笑）。でもでも、ソファーとかにもたれかかってな～んにも考えないでボーッとしてるのって気持ち良くありません？　それがすっごい好きなんですよ。本当はやらなきゃいけないことがいっぱいあるんだけど、何から手をつければいいか分からなくて。結局、ソファーの上で……そんなに笑わなくたっていいじゃないですかぁ」



人を好きになることって、まだ分からない

――9月号で理恵ちゃんが出たら、読者のみんなから、たくさんハガキがきてね。その中で多かった質問が『理恵ちゃんの好きなタイプは？』だって。

「えぇ～、理想のタイプですか？（困ったなって顔して）　う～ん、私って異性が苦手なんですよ。今までも恋愛ってしたことないし、どっちかっていうと同性というか女の子の友達が大切。まだ恋愛するなんて早いですよぉ」

――でも友達とか彼氏を作ってない？

「う～ん、まわりはねぇ。でも誰がどうとか、そういうキャピキャピした会話って苦手なんですよ。私の仲のいい友達ってのも、一緒にいてもペチャクチャ話さない静かな子が多いみたい。マイペースでのんびり過ごしたいですしね。だから好きな人ができても、べ

タベタしたりしないで、そばにいるだけで落ち着ける関係ってのがいいな。ただ一緒でいるだけで“幸せ♥”みたいな。お互い愛し合ってるってわかったらそれだけでもう十分でしょ。あとは離れていても信じあえるって感じで」

——それって理想だよね。理恵ちゃんって絵や詩、物語を書くのが好きなわけだけど、このあたりの発想って影響してる？



「あ、どうかなぁ。物語のほうは恋愛モノはほとんど書かないですし。どっちかっていうと『キャンディキャンディ』みたいな世界というか、親がいない女の子がいて、その子を助けてくれる男の人がいて、程度です」

——書き終わった作品は？

「ないんですよぉ、これが。途中で書きたい話がかわっちゃって、そっちを始めちゃったり。だから本数はけっこうあるんですけど（笑）。詩のほうは、“人間とはこうあるべきである”みたいな内容で、書きためている程度です。斉藤由貴さんの『運命の女』という詩集がすごい好きで、あんな本が出せたらいいなぁって思ってます」



歌にドラマにいろいろ挑戦していきたい

——ところで、理恵ちゃんといったらオオボケが可愛いって印象が……

「そんなの、ないです」

——え？　でもプロモビデオの話…。

「あれは、もぅ、いいです」

——なんだ、つまらない。ラジオの生放送で歌詞忘れちゃって、歌詞カード見ながら歌い直したこととか、イベントで衣装用の靴じゃなく今まで履いてた靴でステージに出ちゃったとか、服が裏返しなのに気づかずにホテルで朝食を食べてた話とかしようと思ったけどやめようね。

「ひどぉ〜い。全部言ってるじゃないですかぁ。もうなにも教えないから（笑）」

——あ、それは勘弁……真面目な話に戻すからさあ。今、持っている「夢」は？

「あ、まじめまじめ（笑）。えっと、ひとつは入りたい学校があるんでお勉強すること。あと、ボランティア活動とか困っている人の手助けみたいなことをしてあげたいってこと。もちろん歌もずっとやっていきたいし、ドラマも挑戦してみたいです」

——歌の話は、あとで聞くとして、先日、誕生日を迎えてパーティを開いてもらったんだよね。16歳、オメデト〜。

「どうもありがとうございますっ。私、生まれてから１度もパーティってやってもらったことってなかったんですよ。だからすっごい感動しちゃった。とても素敵なパーティでした」

——16歳になった実感は？

「あ、まだ、特にはないです。というか私って13歳が一番好きだったんです。だから小さい頃って、14歳以上になるのがいやでしょうがなかったんです。今でも13歳っていいなぁって。だってこの頃が、いちばん無邪気でいられたでしょ」

——それって大人になりたくないってこと？

「う〜ん、そこまでは言わないけど、私はいつまでも子供のままでいたいな。私ってもともと子供っぽいし、ね。だから背のびしないでいたいな」



PHOTO
YOUICHI IWASE
STYLING
HIROKO OKUDA
HAIR+MAKE
YOSHINORI SHIMOHASHI

Rie Sugimoto

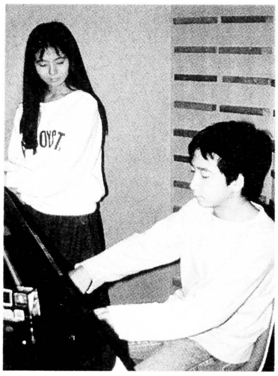


▲今回のレコーディングには裸足で挑戦した理恵ちゃん。このほうがリラックスするんだって

Part2 RECORDING REPORT

「KRELIA」ファースト・フル・アルバム レコーディング密着取材

9月に収録された、理恵ちゃんの1st フルアルバム『KRELIA(クレリア)』。今回は9月13日〜17日（取材は16〜17日）に行われた河口湖スタジオでのレコーディング風景を取材してきた。このコーナーではレコーディング&オフの出来事を紹介していこう。


◀キングレコードの内田ディレクター。「イース」の一連のCDはほとんどが内田さんの作品。理恵ちゃんの良き遊び相手とも言う？

素敵な10曲が収録されているアルバムです

今回の『ＫＲＥＬＩＡ』には「イース」の曲が４曲、オリジナル曲が５曲、そしてメリー・ポプキンの『悲しき天使』のカバーの全10曲構成となっている。アルバムのタイトルになっている「クレリア」はおわかりのとおり、イースに出てくる魔法の金属からつけられたそうだ。


▲レコーディング中には、歌詞カードに注意する項目などを書き込んでいるそう。なるほどね


▶小さい頃からエレクトーンを習っていた理恵ちゃんはピアノもなかなか上手。スタジオの中のピアノを弾いているところ


▼調整室のコンソール。通常はスタジオ内の音を一括して管理する名ミキサーさんたちがテキパキと作業をしているところだ

理恵ちゃんのレコーディングの感想は「まあまあ順調に進んだんじゃないかな。１枚目の『ＬＩＬＩＡ』の時に比べても歌もだいぶまし(笑)になっています」ということ。確かに今回のレコーディングでは前作に比べても上達しているのがわかる。それでも「もっともっと練習したかった」んだって。

レコーディング期間に、ちょっと風邪気味だったこともあってか、なかなかスムーズに歌えないこともあった。「そういう時ってとにかく悔しかったです。『なんで？　なんでうまくいかないの？』って。でも、なんとか無事終わりました。今は『あ〜ぁ、終わっちゃったなぁ』って感じです。とにかく１度、みなさんに聞いて欲しいですネ」


▲とくにレコーディングは緊張しないという理恵ちゃん。でも「思うように歌えないときなどは悔しそうな表情をしたり譜面台をたたいたりすることもあった」そうだ（マネージャーの中根さん談）

理恵ちゃんのファースト・フル・アルバム

「KRELIA」全曲紹介！

発売までまだ少し時間があるけど、どこよりも早く全曲を紹介。理恵ちゃんのコメント&データ付だぞ！



◀CD本体のジャケット写真



▼初回特典の24P写真集とCD本体を収納する特製カバーケース。初回分が欲しい人は予約しておいたほうが確実だ！

M-1 遅刻まぎわの恋

作詞/松井五郎、作曲/北野誠、編曲/本間昭光

この曲は、通学途中のバスの中での出来事をなんとなくコメディータッチにした感じの曲です。詞の感じも曲の感じも面白い曲です。曲の最後にも注目して欲しいな。

M-2 微笑みの鍵

作詞/松井五郎、作曲/J.D.K.&北野誠、編曲/米光亮

とってもきれいな曲。ふつうのアイドルさんも歌っているような感じの曲ですよね。この曲はY'sの『SEE YOU AGAIN』という曲のアレンジ曲です。知っている人も多いかな。

M-3 想い出が咲く花壇

作詞/松井五郎、作曲/武部聡志、編曲/武部聡志

詞ではこの曲が一番好き。異性への想いの曲が多いけど、私はやっぱり同性への詞が好きです。生きていく上で大切ですよね、友達って。この曲は同性への詞だから、この歌、大切にしていきたいな。

M-4 雨が痛い…どうして

作詞/松井五郎、作曲/J.D.K.&北野誠、編曲/米光亮

この曲、しっとりとしていてすっごいいい曲だと思います。最初の歌い出しも私の好きなタイプの曲。Y'sの『THE MORNING GROW』という曲からのアレンジ曲です。

M2、4、6、8＝作曲／Falcom sound team J.D.K. 補作曲／北野 誠

最後の夜は、みんなでUNO大会!

レコーディングの合い間 Free Time in 河口湖スタジオ

なかなか遊ぶ時間がなかった５日間だったけど、４日目にはレコーディングのほうも一段落、日本ファルコムの加藤社長も応援にかけつけた。

「河口湖で一番思い出に残っているのは、最後の夜、ファルコムの加藤社長さんたちが来てくれたことかな。その日の夜はみんなでＵＮＯやったり、オセロ（右の写真参照）をやったり。５日間でなんか一番楽しかった夜ですねぇ〜。ほかにもファミコンで遊んだり、駐車場でバドミントンしたり」

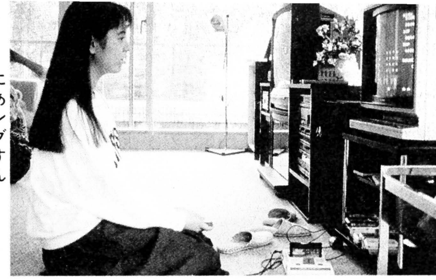
マネージャーの中根さんによると、理恵ちゃんは部屋に戻ったあとも、ベッドの上でゴロゴロしてなかなか寝ないで、「あ、そうだ、シャボン玉」とかいいながら、いきなりシャボン玉で遊びだしたりしてたんだって。

「部屋に戻って落ち着いちゃうとついボーッとしちゃうんです」というところが理恵ちゃんらしいよね。

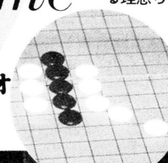
CHATARO→



▲理恵ちゃんもお気に入りだった河口湖スタジオのアイドル「CHATARO」



▶自由時間にリビングにあるファミコンでインベーダーをプレイする理恵ちゃん





◀「撮っちゃだめ」と言われたのに載せちゃってゴメン。オセロがなかったので碁石でオセロをプレイ。ここまで苦労してもやるかあ？



▲雨があがった束の間、バドミントンをしてた



▲なかなかのスイング。ちゃんとＨＩＴしてました。でも、空振り＆ホームランも多かった



◀スタッフと一緒にＵＮＯに挑戦。この時は理恵ちゃんが１番最初に終わった。バツゲームは負けた順でシッペ。理恵ちゃんに叩かれたのは…確か中根さんだったっけな？写真左はファルコムの加藤社長

Director Interview

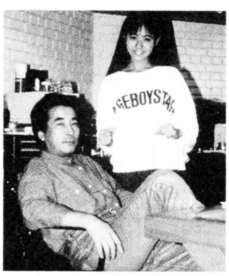
金原節夫氏

キングレコード 第2制作部

今回はアルバムの製作スタッフのボス、金原ディレクターにインタビュー！

——『LILIA』のレコーディングに比べて変わったことは？

「そうですね、まず本人にだいぶ自信がついてきたようで、かなり良い仕上がりになってます」



◀理恵ちゃんの良き理解者でもある金原氏。いろいろな相談にも乗ってくれる

——杉本理恵というアーチストの魅力はどんなところですか？

「まず、声の存在感がありますね。16歳にしてはかなり大人っぽい声も出せるし、清潔感のあるかわいらしい声も出る。この両方を１曲の中でうまく使いわけています。本人はそれほど意識してはいないんでしょうけど、僕はこれが魅力だと思いますね」

——今回のレコーディングでのエピソードなどを……。

「う〜ん、まず興味深いのは、今回から裸足でレコーディングに挑んでいること。別に誰が教えたでもなく、本人が自然に自分をリラックスさせるテクニックを見つけ出した。こういうこだわりは良い意味でプラスになっていくだろうね」

——それでは最後にひと言。

「とにかく前作との差を注目して欲しい。本人の存在感あるボーカルが、この『クレリア』で十分理解してもらえるはずです」

M-5 悲しき天使

作詞・作曲/GENE RASKIN、訳詞/漣健児、編曲/本間昭光

すっごい好き、とにかく好きな（笑）曲。この歌はカバーなんですけど、小学校か中学校で習ったんですよ、実は。だからとっても懐かしいの。悲しい感じが伝わってくれるかしら。

M-6 兄貴の恋人

作詞/松井五郎、作曲/J.D.K.&北野誠、編曲/米光亮

あの……この曲って私にとってはテンポが早くて大変なんです（笑）。とにかくついていけないの、グスン。この曲はY's3のオープニングにかかる曲『貿易の街レドモント』のカバーです。

M-7 キミの瞳のX'mas

作詞/松井五郎、作曲/清岡千穂、編曲/本間昭光

クリスマスの夜の１組の男の子と女の子のストーリー。今までお友達だと思っていた男の子がお友達じゃなくなっちゃった(＝恋してることに気づいちゃった)という感じの曲です。

M-8 魔法じかけのHeart

作詞/松井五郎、作曲/J.D.K.&北野誠、編曲/米光亮

詞がおとぎ話のようで、メルヘンタッチのかわいらしい曲です。Y'sのエンディングで流れる『DANCING THE ROAD』のアレンジ曲なので知っている人も多いんじゃないかな？

M-9 Follow me 星屑に眠るまで

作詞/松井五郎、作曲/武部聡志、編曲/武部聡志

詞がね、私の考え方に近いし、曲のテンポも好きです。「大人が嫌い、私は私なの」って感じの詞です。でもマネージャーの中根さんは「詞は大人っぽいんじゃない？」って言っています（笑）けど。

M-10 クレリア

作詞/松井五郎、作曲/清岡千穂、編曲/本間昭光

このアルバムのタイトルにもなっている曲です。とってもしっとりした感じの静かな曲です。曲のおしまいに、「おやっ！」って思うような出来事があります。あ、言っちゃっていいのかな？

12/5 発売

Part3
PHOTO ALBUM
ALL OF RIE

理恵ちゃんのPhoto Album

最後のこのコーナーでは、理恵ちゃんの今までの写真を一挙公開！　小さいころ＋デビュー前後の写真を見て理恵ちゃんの素顔を見てみよう！







▶まだ生まれたばかりの理恵ちゃん。これからお宮参りに行くところだそうだ
◀２歳頃の写真。隣のお父さんの服のすそをしっかりと握っているところがいいね



▶16歳の理恵ちゃんは「水着は絶対やらない」そうだ。ということで、代わりというわけでもないけど、小さい頃の写真をどーぞ（笑）。これは４歳の頃の写真



▲理恵ちゃん本人も気に入っている１枚。打ち合せの時、「理恵ちゃんの水着初公開〜」とかはしゃいでいた（笑）。なんとなく今の面影があるよね

小さい頃は活発な女の子だったんですよ

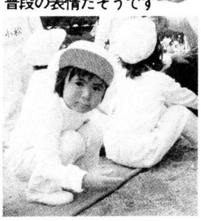
小さい頃は、活発な子だったという理恵ちゃん。「３歳の頃から公文式や習字、エレクトーンなどを習っていたんです。最初はお兄ちゃんについていってタダで習ってたんだけど、正式に月謝を払って通うことになって。お兄ちゃんと一緒に勉強したかったんです」

今の理恵ちゃんはどちらかというとおっとりタイプだから、なんか小さい頃の方がしっかりしていたみたい、なんて感じちゃうよねぇ〜。

「小学校の高学年になって急におとしくなったんですよ。別に理由はないんだけど」ということだ。



▲どこにいるかはあえて説明しません（笑）
▼不満顔ですが、別に機嫌が悪い訳じゃなく普段の表情だそうです





◀小さい頃は、けっこう活発な子だった理恵ちゃん



▲ステージ中央で手を広げているのが理恵ちゃん。小６の頃の写真。この頃は、もうおとなしい性格（？）になっていたそうだ



▶理恵ちゃんの家に常駐していたのら猫と。「ガレージや庭などのら猫が何匹か住みついていたんですよ」。中２の秋の頃

REPORT
1日警察署長

ひざ上のスカートを履くなんて快挙ですよ！

９月23日の日曜日、理恵ちゃんは警視庁多摩中央警察署の１日警察署長を務めたのだ。この日は交通安全週間でもあったため、理恵ちゃんはセレモニーに参列、１日警察署長の言葉として「出かけるときは余裕をもって出かけて欲しいです。それとシートベルトも忘れずに」と交通安全を呼びかけたのだ。

この日の衣装は婦警さんスタイル。「私って絶対に足が隠れるスカートしかはかないのにヒザまでのスカートをはくなんて。学校の制服以外じゃ絶対に考えられない」そうだ。そして、この衣装のまま（笑）『LILIA』の曲４曲を披露。小さな署長さん、とっても可愛かったよ。





◀多摩中央署の屋舎の前での１カット。敬礼のスタイルを署の方に教わっていたのだ
▼なんと、この格好で歌を披露。歌っている時も、とにかく終始、足が気になる様子だったのだ



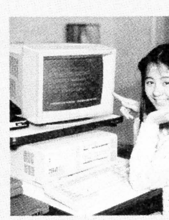
パソコン通信

「杉本理恵のときめき飛行」

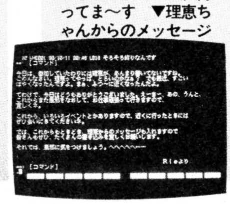
９月12日よりパソコン通信のEYE-NETで理恵ちゃんのボードがスタート、10月11日には初のＤＪ（リアルタイムでのメッセージ交換）が行われた。

この日は風邪気味だった理恵ちゃんにファンからは体調を気づかうメッセージが数多く寄せられたりと、アットホームな雰囲気だったぞ。

このEYE-NETへ入会希望の人は☎03(357)1738㈱フジミックまで。その際、「コンプティークを見ました」と伝えれば入会金は免除です。



▲ユーザーのみなさんからのメッセージ、待ってま〜す　▼理恵ちゃんからのメッセージ



1990.7.21
DEBUT



▲デビューアルバム『LILIA』。レコーディングは4/～5月に一口坂スタジオ（市ヶ谷）にて収録された。収録曲4曲中、2曲が「イース」の曲

理恵ちゃんが歌手になる第一歩が、3月26日に行われた『ミスリリアコンテスト』。

このコンテストで1853人の中からグランプリに輝いた理恵ちゃんは芸能活動のため上京、4月から堀越学園高校に通っている。

5～6月はレコーディングや宣伝用写真・プロモビデオ撮影、6月中旬ごろから雑誌取材などのお仕事をこなして7月21日に歌手デビューしたのだ。

ちなみに10月末日現在で、テレビ出演回数8回、ラジオ出演回数22回（地方局含む）、イベント開催回数10回となっているそうだ。



▲「ミス・リリア・コンテスト」の受賞シーン。この時のエントリーNo.は⑧番、歌った曲は斉藤由貴さんの『夢の中へ』だった



▲初めての宣伝用写真は4月中旬に撮影。本誌6月号の日本ファルコムの広告ページに載ったこの写真を見てファンになった人って多いんじゃないかな？



◀7/21のデビュー日には池袋のサンシャイン噴水広場に1000人ものファンが集まって理恵ちゃんを応援してくれたのだ。この日は理恵ちゃんも感激したそう

INFOR-MATION

ファンクラブに入ってイベントに行けばカンペキ！ かな

《ファンクラブ》『Rie Station』に入会すると、2カ月に1度、理恵ちゃん情報いっぱいの会報が届くほか、特典としてキミの名前入りの特製サイン色紙がもらえるぞ。入会希望者は62円切手を同封の上、〒151 渋谷区千駄ヶ谷3-5-6トラスト原宿2F NAC内『Rie Station コンプ係』（☎03-5474-2066）まで申し込んでください。

《イベント》アルバム『KRELIA』の発売記念イベントが下の表の日程で開催されるよ。握手会もあるので、ぜひ見に行こう！ その他、11/24には京都大学学園祭にも出演するぞ。

《テレフォン》コンプティークのシークレットテレフォン（☎03-221-9999）、今月は理恵ちゃんの声が聞けるらしい……。興味のある人は、とにかく聞いてみるように。

●『KRELIA』発売記念イベント日程

11/25	大　阪	14:00	堺・鳳ウイングス
12/9	東　京	15:30	渋谷・東急東横店屋上
12/15	名古屋	15:00	テルミナ屋上
12/16	神　戸	13:00	住吉リブ
		16:00	西福プレンティ

IDOL DATA BANK

データバンクで理恵ちゃんのデータをチェック！

本名	杉本理恵（すぎもと・りえ）
ニックネーム	りえ、すぎもっchan
生年月日	昭和49年9月25日
星座	てんびん座
血液型	B型
出身地	大阪府
サイズ	身長159cm、体重48kg、バスト79cm、ウエスト59cm、ヒップ86cm、足の大きさ23.5cm
出身校	堀越高校1年在学中
趣味	物語、絵、詩を書くこと
特技	ゴルフ
歌手デビューはいつ？	平成2年7月21日
ディスコグラフィ	ミニ・アルバム『LILIA』（'90.7.21）
TVドラマ出演歴	なし
CM出演歴	なし
どんな性格	短気だけど根にもたない。おっとりしてる。
自分の体で好きな所	目
自分の体できらいな所	鼻、ふともも
好きなファッション	ロングスカート、ワンピース
好きなスポーツ	ゴルフ
好きな動物	犬、くじら
きらいな動物	いません
好きな音楽	クラシック
好きなアーティスト	酒井法子さん、TMネットワークさん
好きな食べ物	たこ焼き、ケーキ
好きな色	白
好きな絵	ルーベンスの絵「白衣のピエロ」「木の実を集める少女たち」
好きな場所	家のソファーの上
尊敬する人	黒柳徹子さん、ナイチンゲールなどなど
理想の男の子	動物や物を大切にする人＝おもいっきり優しい人
きらいな男の子	全然優しくない人。Rieだけに優しい人
よくみるTV	私のあしながおじさん、サザエさん
好きな映画	海から来た少年
旅行したい国	スコットランド、アイルランド、ニュージーランド
占いを信じる？	信じない
初恋はいつ？	中3の夏
いちばん大切にしている物は？	スケッチブック
愛読書	愛のあるところに神あり
ライバルは誰？	いません
弾ける楽器	ありません
欲しい物	お洋服、オルゴール、音で動く恐竜やサボテン（ミュージカンみたいなの）
キスの経験	ありません！！！！！
チカンにあったことは	ノーコメント
結婚は何歳でしたい？	31歳くらいまでかな？ でもしなくても良いな。
コンピューターをどう思う？	好きですヨ。個人的にも。ゲームしかできないけど……。

IDOL DATA BANK

♪MELODY DATA♪

Follow me 星屑に眠るまで

作詞／松井五郎　作・編曲／武部聡志　歌／杉本理恵

```
Follow me ホシクズ ニ ネムルマデ      スギ モト リエ
@27T128L8Q805
ER4ER8CC<A>DCDC4R4.R8EE4ECCEDGFE4R4.
ER4ER8CC<AB>CDER8BAC2R4<A>C<A>G2F2
ER4ER8CC<A>DCDC4R4.R8EE4ECCEDGFE4R4.
R8EEEECC<AB>CDER8BAC4.R4EDCDD4.C2R8
CDE-B-4A-4G2DD4E-4FGFG4R8<B-4>D4.C2
R8CDE-B-4A-4G2E-E-4F4D4A-G1R8R2
AR8EDR8AR8G4.R8GAEFG2R8B4>C<B4AE2R4
GFFEF>C4<F4.R8FE4D4E4<AB>C8.D8.EE4.
D2R8AR8EDR8AR8G4.R8GAEFG2R8B4>C<B4A
A2R4>C4<AF4E4D4.R8DG4<B>D4C1R2R4R8
$
```

アイドルデータバンクの情報や上のメロディデータを管理するプログラムが欲しい人は、郵便局にある郵便振替用紙の通信欄に、あなたの欲しい機種名（88mkII／88SR／88VA／98（5'2DD）の4種類のいずれか）を必ず記入し、口座番号　東京9-98863、加入者名「月刊コンプティーク編集部」まで代金950円〔税込〕（送料・DISK代含む）を送金してください。なお、メロディデータは88SR、VAの2種類のみ対応しています。また88VA以外の3種類は、本体に付属してきたシステムディスクが必要です。DISK送付作業は約1ヵ月ほどかかることもありますので、ご了承願います。

夢で見たくちづけ
すぐやぶいたダイアリー
秘密にふれるたび　胸が熱くなる

大人たちが嫌い
嘘ばっかりつきたい
愛されたい瞳をしても　それはただお芝居

わたしをいま　どんな気持ちにしたい？
手がかりなど　なにもないわ

逢いにきて　わたしだけつかまえて
小さな果実　堕ちてしまうその前に
逢いにきて　情熱でつかまえて
星屑に眠るまで

好きで着てた服が　突然にいやになる
1秒あとのこと　なにもわからない
季節の気まぐれに　嵐がおこるみたいに
なんの理由もないのに　誰か傷つけたい

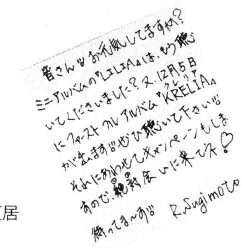
わたしはいま　どんなところへ行くの？
ひとりきりで　行けばいいの

逢いにきて　わたしだけつかまえて
素顔を隠す　涙こぼれないうちに
逢いにきて　やさしさでつかまえて
微笑みを許すから

わたしはいま　どんなところへいくの？
ひとりきりで　行けばいいの

逢いにきて　わたしだけつかまえて
小さな果実　堕ちてしまうその前に
逢いにきて　情熱でつかまえて
星屑に眠るまで

『KRELIA』より





PRESENT for You♥

理恵ちゃんからのプレゼントは表紙撮影の時のポラロイドが3名、地球儀スタンドが1名、ジグソーパズルを3名にプレゼントだ。希望者は、本誌巻末の応募ハガキに必要事項を記入して応募してね。ちなみにスタンドとパズルは理恵ちゃんが東急ハンズで約1時間悩んで選んでくれたモノ。グッズはすべてサイン入り。ハガキの〆切は12月7日消印有効です。

ポラロイド　3名



地球儀スタンド　1名



ジグソーパズル　3名

サイン色紙　10名



アイドルデータバンク HOTLINE

データバンクに対するおハガキ待ってま〜す

表紙当てクイズ当選者発表

え〜、さっそくですが、当選者発表〜。北海道の渡辺英明さん、大阪府の丸谷寿夫さん、東京都の水野　響さんの3名です。カスリの残念賞、今回は見事ドラゴンジムの巻頭の宍戸留美ちゃん（ハガキには"穴"戸と書いてあったがまあゆるす）を当てた東京都の青木裕司さんを当選者とします。正解者3名にはコンプテレカ、カスリの青木さんには宍戸留美ちゃんの新曲『なくよアイドル平成2年』のポスターをプレゼント。ちなみに今月は7割近くの人が正解。特に当選者の水野さんは、4段階における推理を書いてきていたので、推理は当たっちゃいないけど、とりあえず当選とします。応募者は理由もしっかり書いてくれるといいな。面白いものは紹介するぞ。



▶千堂'91・1月号の表紙は学園祭の女王、千堂あきほさんの登場だ！

2月号の表紙はだれだ？

さて、今月キミたちに当ててもらいたいのは'91．2月号（1/8売り）の表紙。予想したアイドルの名前を1名、ハガキに書いて「2月号表紙当てクイズ」係まで送ってね。見事、正解した人には抽選で3人にコンプテレカをプレゼントするぞ。ちなみに他のページに出てた、とか、とにかくおしい解答を送ってきた人には何かてきと〜にプレゼントを出してあげよう。賞品がいつも良いモノとは限らないが、何かの役には立つんじゃないかな。ちなみに今月もヒントをあげよう。ヒントは……1/8発売だから、その時期にレコードをリリースする子かもしれない。

HARD PACK PAGE



寒い季節がやってきました！ 魅力的な布団から逃れるのがひと苦労の季節だね。さて、今月も話題の新製品、おもしろグッズを紹介してゆこう。もちろんマックの最新ゲームも紹介するぞ。

では、HARD PACK PAGEを始めよう！

NEW PRODUCT 1

turboRの『A1ST』はおしゃべり好き！

松下電器産業 『A1ST』 87,800円

先月号のZOOM UPで紹介した新しいMSX『MSXturoboR』。16ビットのCPU『R-800』を搭載、いままでよりも大容量のメモリーが利用できるようになったから、その分機能も大幅アップしたんだ。

松下が発売した『A1ST』は、こうした新MSXの性能を活かし、音声機能を充実させたマシン。

たとえば内蔵されている専用ワープロソフトでは、複写、移動などの編集時に女性の声で「どこからですか？」「どこまでですか？」「しばらくお待ちください」というふうに、優しく話しかけてくれる。何度失敗しても、「いい加減にしろ！」って怒ったりしないから、初心者にはうれしいサービスだ。まあ、熟練者には少々うるさいかもしれないけどね。

同じ“おしゃべり”でも、熟練者も喜んで使っちゃうのが「デジトーク機能」。これは内蔵のマイクか、あるいはマイク端子で接続した機器から入力した音声を、PCM録音機能を使って記録し、それを再生することができるという機能だ。付属の「デジトークツール」を使うと、エコーをかけたり、ふたつの音声を重ね合わせたりする編集も楽しめる。立ち上げ時に、自分で吹き込んだ声で「コンニチワ」ってしゃべらせても楽しいし、グラフィック画面と組み合わせて簡単な紙芝居みたいに構成してもおもしろいゾ。

11月にマイクロキャビンから発売されるロールプレイングゲーム『フレイの大冒険』やリバーヒルソフトから発売される『SEED OF DRAGON』は、この機能を活かして会話シーンや主人公のおしゃべりシーンが盛りだくさん用意されているんだって。S映像出力端子を持っているから、家庭用大画面テレビにつないで、迫力あるゲームが楽しめるよ。

もちろんCPUは、『R-800』以外に、従来のMSXで使われていた『Z80』も搭載されているので、これまで使ってたソフトもみんな使えるのもウレシイ！

問い合わせ ☎06(908)1151



▲内蔵のワープロソフトは女性の声で優しく教えてくれるよ

 イラスト／スージィ甘金 値段はすべて税別です

NEW PRODUCT 2 コピーとプリンタ1台で2役!

富士ゼロックス 『Ablette10』 119,800円

ちょっと古い言いまわしだけど、文明の利器コピー。でもしょっちゅう使うわけじゃないから、購入を諦め近所のコンビニまで走っている人って多いんじゃないかな。じゃあ、プリンタにコピー機能を待たせて、1台2役にしてしまおうと、画期的なアイデア商品を開発してくれたのが、富士ゼロックスの『Ablette 10』。

基本構造は、東芝の『J-3100』シリーズ、日本電気の『PC-9801』シリーズ(『98note』、互換機を含む)に接続でき、A4サイズまでの印字が可能な熱転写方式の小型プリンタ。そして、もうひとつの顔は、コピー機。こちらも、A4までの複写が可能だ。



▶プリンタとコピー、1台で2役の『Ablette10』

コピーを家庭で使うなんて、そうしょっちゅうあることじゃないけど、もし家にあったら便利だろうなあと思う商品のひとつ。そのコピーがプリンタと一緒になって、10万とちょっとのお値段なら、ウチにも1台という気になるよね。

性能をみてみると、印字速度はA4めいっぱい漢字を書いた場合で、約40秒。複写時は23秒。あんまり早いとは言えないけど、家で使う場合は十分。「会議までにあと5分で20枚コピーしなくちゃならない」なんてわけじゃないんだし、コンビニまでコピーを取りに行くことを考えたら早いよね。

コピー機として使う場合は、50%縮小や200%拡大もできるし、ハーフトーンもちゃんと出してくれる。密度は、縦が8ドット/mm、横が15.4ドット/mm。写真はムリにしても、簡単な地図やイラストなら大丈夫だよ。

印字方式は熱転写式。ドットプリンタとちがって、ほとんど印字音がしないから、深夜に使っても家族や近所の迷惑にもならない。コンパクトなタテ型で305mm×153mmのスペースがあれば、少々狭くたって、机の隅や本棚の脇に置いとけるってのも魅力のひとつだね。

問い合わせ ☎03(585)3211。

NEW PRODUCT 3 グッと低価格! 魅力のTOWNS!!

富士通『FM-TOWNSモデル10F、20F、40H、80H』298,000円~

富士通が『FM-TOWNS』の新型機を4機種発表した。『モデル10F』298,000円、『20F』323,000円、『40H』が473,000円、『同80H』が623,000円。ちなみに値段はシステムディスクが込み。メモリやHDDの容量が大~きく増えているから、かなりお買得!!

現行の機種にそれぞれ後継機種が用意され、このニューフェースはハードディスクモデル2機種と、フロッピーディスクモデル2機種の計4機種。

従来は4機種のうち下位2機種のメモリは1MBしかなかったけど、今回は4機種そろって2MBを実装。ハードディスクモデルの容量は、下位モデルが20MBから40MBに、上位モデルが40MBから一挙に85MBへと、倍以上アップしたのは見逃せないぞ。

さらに拡張性を伸ばすために、4機種とも汎用スロットを2基搭載している。これからこのポートを使ってマルチメディアオプションのサポートを予定、CD-ROMを標準装備した『TOWNS』ならではの使い方が誕生するかも。

機能的には、拡大文字もなめらかに表示されるベクトフォントを採用し、ICカードでの提供を開始している。また、通信ソフトの『Towns VNET』にNAPLPSの画像データを受信する機能を加えたりしている。

エディタや、通信、ゲームなどの実用ソフトが5種類添付されており、ホント大サービスだ。



▲機能UPで低価格のNEW『FM TOWNS』 ※写真は開発中のものです

アプリケーションソフトのほうも12月には300本まで増加する予定。そのソフトをひっさげて、またまた12月15日から3日間、東京ドームで『電脳遊園地』を開催するんだって。

全国のパソコンショップ100店でも11月~12月末にかけて、ミニ版の電脳遊園地を開催するっていうから、関東以外の人も新しい『TOWNS』に会えるのを楽しみにしていてね。

問い合わせ ☎03(216)3211

NEW PRODUCT 4

『PC Engine』ここまでポータブル!!

日本電気 『PC Engine GT』 44,800円

ついに『PC Engine』にも、ポータブルタイプの『PC Engine GT』が加わった。いつでもどこでも『PC Engine』のゲームソフトが、ポータブルマシンで楽しめるようになったんだ。

小っちゃくなったうえに、コイツの画面はカラーだっていうんだから、もうビックリ！ そのうえ、アクティブマトリクス方式というドットごとの点滅がはっきりしている液晶を採用しているために、残像が少なく、動きの激しいゲームでも見やすいのが特徴。

『GT』の自慢は画面だけじゃない。端子を使っていろんな周辺グッズを接続すれば、利用範囲がぐっと広がる。

たとえば、COM 端子にオプションの COM ケーブル（1,800円）を差し込んで、2台の『PC Engine GT』を接続したら、対戦型ゲームも楽しめる。ヘッドホン端子があるから、電車のなかや、夜中に、周囲の人に迷惑をかけないでゲームを楽しめる。

さらに、オプションのテレビチューナー（14,800円）を接続すれば、『PC Engine GT』が、なんと小型カラー液晶テレビに早変わり。電源は、電池、ACアダプタのほかにカーアダプタも用意されてるよ。

問い合わせ ☎03(454)5111



◀液晶カラーテレビにもなっちゃう『PC Engine GT』とオプションのテレビチューナー

NEW PRODUCT 5

8つのパットが本格派の音を叩き出す

ヤマハ 『DD-11』 33,000円

ヤマハデジタルパーカッション『DD-6』が、パットの数を8つに増やし、フットペダルも付け加えて、本格派『DD-11』として登場した。

ドラムというのは、基本的に、右手で基本リズムを、左手で各小節のアクセントとなる音、そして右足でベースのパターンを刻む、体全体を使う難しい楽器。パットが4つの『DD-6』じゃあ、ものたりないという人もいたはず。『DD-11』なら、8つのパットをフルに使って、音色やリズムを割り当てたり、フットペダルでバスドラムを演奏したり、満足度がアップ。

また、8つのパットを使って、ビブラフォンやマリンバなどの音階がある楽器も演奏できるようになったし、フットペダルで自動伴奏のスタートも指示できる。音色40種類、リズムパターン100種類とパワーアップ!!

もちろん、MIDI 端子を使ってほかのデジタル楽器や音源を接続したり、パソコンにデータをしまい込むことも簡単だよ。ホラ、キミも叩いてみたくなったんじゃない？

問い合わせ ☎0534(60)3271

▼本格的ドラムプレイもOK『DD-11』



NEW PRODUCT 6

ビデオ編集が超簡単 オリジナル番組できた!

ソニー 『ファミリースタジオ』 32,000円〜

ハンディカメラの登場で、撮影はとっても簡単になったんだけど、上映会をやってみるといまひとつメリハリに欠けて、盛り上がらないっていう経験はないかな？ それは編集不足が原因。ソニーから発売された『ファミリースタジオ』シリーズを使って、いらない部分をカットしたり、タイトルや効果音を入れてみよう。きっと見ちがえる画面に変身するはず。

ファミリースタジオは、カットやつなぎの技術で名場面を編集するビデオ編集コントローラー『RM−E33F』(32,000円）と、タイトルや文字を画面に重ね合わせるビデオタイトラー『XV−T33F』(42,000円)、そして、BGMや声を入れるビデオサウンドエフェクター『XV-A33F』(32,000円）の3機種で構成されている。手持ちのデッキやビデオカメラと接続するだけで、とても簡単に編集ができ、本格的な編集が可能になる。

めざせ！ 名監督!!

問い合わせ ☎03(448)3311



▲手軽に編集ができる『ファミリースタジアム』

ZOOM UP

電子手帳に新時代到来?

電子手帳なんて大人の小道具だ、と思い込んでない？　ところがよくチェックしてみると、結構おもしろい機能があって、僕たちだって十分楽しめるんだよね。

『Refalo（リファロ）』は、一般文具として広く普及しているシステム手帳の６穴タイプの表紙に16ビットパソコンを組み込んだ構造で、いままでの電子手帳や電卓なんかとはちょっと雰囲気がちがう。

本体を開くと左側に液晶ディスプレイと操作用キーが６つ、そして右側には２枚のＩＣカードを差し込むためのスロットが用意されている。

操作用キーがたった３個。それもかなりデザインはかわいいもので、パソコンのキーボードなんかに比べると、まったくイメージが異なる。なんでこんな構造になっているかというと、文字やデータの入力は専用のペンをディスプレイに直接触れさせて行う、タッチパネル方式を採用しているからだ。

文字は手書きと同じ感覚で、カナ文字でディスプレイ上をなぞる。漢字にしたい場合は変換メニューを押すだけだから、だれにでもできるね。

電子手帳と言えばシャープと言われるほど電子手帳の市場占有率の高いシャープも、最新機種『ＰＡ-9500』ではタッチパネル方式を採用している。でも僕らパソコンに馴染んでいるから、やっぱりメニューを選んでいくより、↗キーをカタカタと押したほうが早い気がする。そんな人のことも考えて、京セラでは、オプションキーボードも用意してくれているというから、ウレシイじゃないの。

さらにこのキーボードの接続は、いちいちケーブルで本体とつないで……なんて手間はいらない。６穴式のリーフの形をしたキーボードを、リングにリフィルを差し込むのと同じ要領でセットするだけで、リングを通して電磁誘導で本体と自動的に接続されるという画期的な仕組みになっている。ウーン、ハイテクだぜ。



◀京セラの電子手帳『Refalo』(128,000円)



▲シャープの新世代電子手帳『PA-9500』(48,000円)

もちろんこの主の商品の特徴は入力部分だけじゃない。単純なんだけど、よくまとまった内蔵ソフトが付いていることも特徴のひとつだろう。

京セラの『Refalo』の場合は、ノートパッド、スケジューラー、アドレス帳、電卓、世界時計の５つのメニューが用意されている。一方シャープの『PA-9500』の場合、電話帳、名刺管理、メモ、カレンダー、スケジューラー、計算、日数計算、世界時計の８つのソフトが内蔵されている。昔の電子手帳は、電話帳機能と言ったって、ほんの20人分くらいのデータしか入らなくて役にたたなかったけど、いまでは50人分から1000人分まで入るから、個人の日常のおつき合いの範囲なら十分。

さらに、これら電子手帳が伸びてきているのはシステム拡張性が高まってきたからでもある。ＲＳ-232Ｃポートつきの機種もあるから、ケーブルを使ってパソコンやワープロとデータのやりとりができるわけだ。１kgを切る重さ(『Refalo』は650ｇ、『ＰＡ-9500』は245ｇ)の物がほとんどだから、カバンはもちろんポケットに入る小ささを活かして持ち運び、最終的な集計やデータの吸い上げはパソコンやワープロで行うっていうのが賢いやり方かな？

ＩＣカードによるソフト供給のほうも徐々に進んでいる。京セラでは、出版社などを中心に構成されている国際カードメディア協議会規格のＩＣカードを使って、来春までに10タイトルくらいは用意できそうだという。いろんな出版社が集まっている協議会だけに、辞書や、マップ、データ集など実用的な物が揃いそうだ。乞う御期待!!

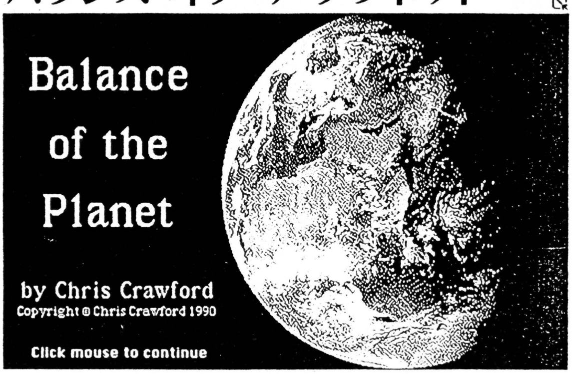
Welcome To MACINTOSH



地球に優しいビールだの、地球に優しいスプレーだの、環境保護がちょっとしたブームだね。だけどただのブームで終わって欲しくないから、今月はちょっと変わったゲームを2本用意したぞ！

パワーポリティクス&環境問題をゲームで学ぼう

バランス オブ ザ プラネット



▲『バランス オブ ザ プラネット』のオープニング画面

今回はふたつのゲームをまとめて紹介してしまおう。なんでまとめてかって？　単にパッケージが似ているからなのだよ……なんて理由にならんよね。ホントはどっちも同じ作者による、地球をテーマにしたゲームなんだ。ひとつは『Balance of the Planet』でChris Crawford Gamesの、もうひとつは『The Global Dilemma』でMindscape社の製品だ。ふたつとも作者はChris Crawford氏。

『Balance of The Planet』 では、プレイヤーは合衆国の環境問題の最高顧問となる。地球を取り巻く環境問題を解決するのがゲームの目的だ。

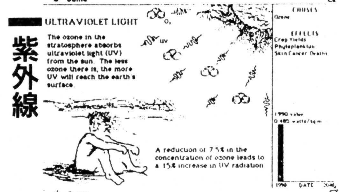
まず、基本的な環境問題が画面に表示される。それらの問題には原因があり、簡単にいえばその原因を取り除けばその問題は解決するんだ。ただ、問題の原因を取り除くには、さらに原因の原因を解決しなければならなかったり、ふたつ以上の原因があったりと、これが複雑に絡み合っていて非常にややこしい。ここがこのゲームの特長でもあり、難しさでもある。

環境問題の原因は全部で100近くあって、マニュアルにはそれぞれについて絵つきでくわしく解説がついている。画面にはマンガチックなグラフィックと簡単な説明、何が原因なのか、どの問題の原因になっているかが表示される。その表示部をマウスでクリックすると、今度はその問題の画面が表示される。

原因をどんどん追求していくと、「重金属の使用量」や「石炭の使用量」といったような根本的な原因にたどり着く。そこで、そういった諸問題に対して税金を課したり、使用量を制限したり、あるいは研究開発費を増やして無公害なエネルギー源を開発させたりして、少しずつ問題を減らしていく。これがホントに気力のいる作業なんだ。おまけに何か手を打ったからといってすぐに問題がなくなるわけじゃないし、ひとつの問題を解決しようとしたら、別の問題が発生してしまう、なんてこ

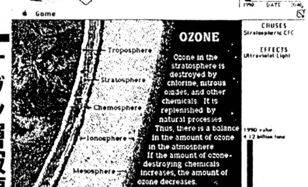
迫る大災害

紫外線



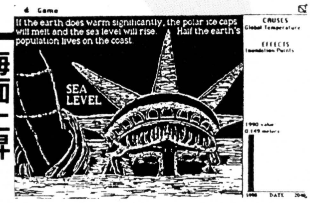
◀紫外線問題。皮膚ガンの原因になっている

オゾン層破壊



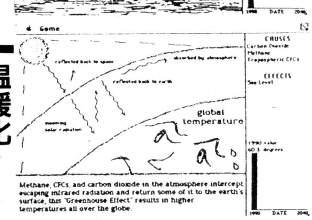
◀上記の紫外線問題の原因になっている

海面上昇



◀極地の氷などが解けて海面が上昇してしまった

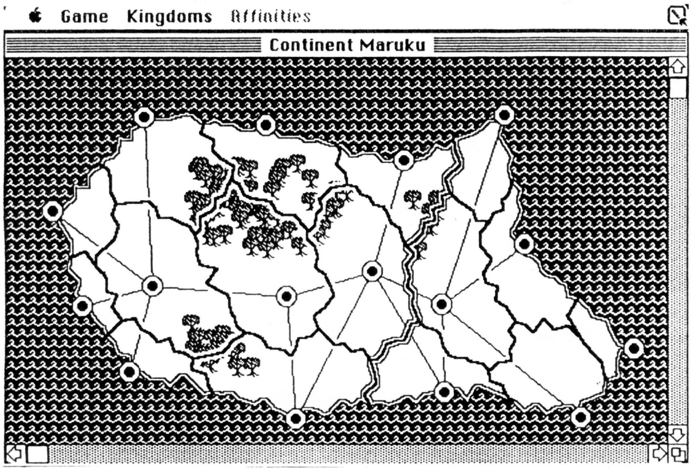
温暖化



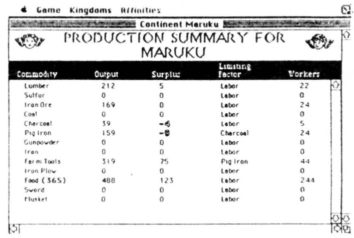
◀上の原因。温室化現象で地球全体が温暖化した

 イラスト／渡辺天留子with Macintosh plus & Comicworks

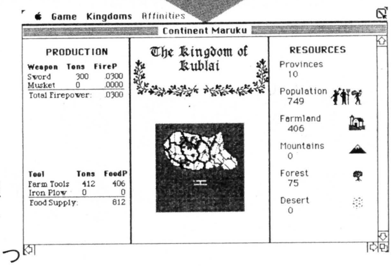
ザ グローバル ジレンマ



▲『ザ グローバル ジレンマ』の舞台となる島の初期状態。1対1モードで右が自国



◀製品計画。需要や供給、材料、必要な労働力がわかる



◀敵国が生産計画を実行したところ

ともあって、なかなか難しいんだ。

でも、どの画面にもグラフィックが表示されるからそれをながめているだけでも結構楽しいし、なんとなく勉強した気分になるぞ。「環境問題」なんて普通のゲーム中には出てこないからね。

さて、つぎに紹介するゲームは環境問題というよりも、政治、経済の要素が濃い、『The Global Dilemma』だ。サブタイトルにGuns or Butterなんて書いてあるけど、これは「銃を選ぶか、それともバターを選ぶか」ってこと。これがタイトルの「ジレンマ」だ。

ゲームは3つのレベルに分かれていて、初心者、中級、上級レベルを選択できる。初心者レベルでは敵対国と1対1、中級レベルは4カ国、上級レベルでは6カ国の敵対国が登場する。

目的はいたって簡単。すべての国を自分のものにしてしまえば勝ちだ。逆に、自分の国がなくなってしまったら終わり。

ゲームの最初にはマップが表示される。マップには各国の国境と州境が描かれていて、それぞれの州の人口、兵力、食料の量、森林や平地の割合などを見ることができる。

続いて何を生産するかを決める。生産できる製品には木材、木炭、硫黄、鉄鉱石、石炭、鉄塊、鉄、火薬、農具、鉄鍬、剣、銃、食料がある。労働力の割り当てや、原材料となる製品の生産が追いつかないと、必要な製品を生産することができない。たとえば、銃をつくるには鉄塊と木炭と労働力が必要で、鉄塊には鉄鉱石と木炭と労働力、木炭には木材と石炭と労働力、木材には労働力が必要、というふうになっている。原材料や労働力を割りふり、生産計画をたてたらターンを進めよう。

製品の生産の後、今度は兵力の移動を行う。兵力は生産された剣や銃と人口によって決まり、州ごとに自動的に割りふられ配備される。移動は、隣接した州に対してのみ可能だ。敵国への侵入も同様で、その場合は戦闘が起こる。兵力が相手より十分に多ければ勝てるが、そうでない場合は侵入した側が多少不利になる。また、侵入先の地形にも左右される。戦闘で勝てば、敵国の州は自国のものとなり、国土が広がっていく。当然、逆に攻めこまれて土地を奪われる場合もあるから、兵力の配備には十分注意が必要だ。

こうして兵力を増強しながら国土を広げていくんだけど、ただ、剣や銃ばかりを生産して国土を増やしてたんじゃ、人口が増えていくにしたがって食料が足りなくなる。農具や鉄鍬などが少ないと、食料の収穫が増えないためだ。これがこのゲームの特長、「ジレンマ」なんだ。

以上、ふたつのゲームを駆け足で紹介してみた。英語が好きな人は試してみるベシ！

破滅か……繁栄か



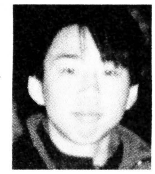
▲『バランス オブ ザ プラネット』のスタート画面。繁栄と破滅、地球の運命はどちらの手に委ねられるのだろう

スーパー暗記法™

案内書無料プレゼント!!

高原　有知くんの場合は――

三愛高校（豊沼中卒）



定期試験に大満足！

ある少年雑誌の広告を見て、ボクもさっそく入学。一か月でテクニックを身につけ、中間テストにチャレンジしたところ、自分でも驚くほど好結果を得られました。ナゼ？ってみんなが言うけど、それだけはゼッタイ教えたくないよ。

これは事実をもとに再構成したマンガです！



案内書無料急送

●右のハガキを今すぐポストへ!!

●お急ぎの方はお電話で！

☎東京03(318)6111

※平成3年1月1日より、電話番号は東京03(3318)6111となります。

受付／朝9時30分～夜9時　※年中無休

■日本進学指導センター

〒166　東京都杉並区成田東4-36-15



合格術の達人

●主任講師

萩原雄二郎先生

現在の受験は暗記で合否が決まります！

私の暗記テクニックのすべてをおしえましょう。

独自の暗記法を駆使して昭和49年東大理III（医学部）に進学。東大在学中にあらゆる課目、あらゆる試験で、ほとんどトップランクを維持し、卒業時に銀時計を授与される。（銀時計は最優秀卒業生のみに与えられるもの。）

次はあな



成功したのはこの方法だけ！

受験に勝ちぬく方法は幾通りかありますが、私にピッタリと合っていたのが、この暗記法講座でした。今までの勉強法は非能率的で誤っていました。多くの受験生もこの暗記法を使えば、もっとラクに学生生活を送れるはずですよ。

加藤範子

跡見学園国文科

（日大桜ヶ丘高卒）

●1日15分の奇跡!!●全国の学校で話題。驚異の暗記テク!!

- ●英単語200個を1日で丸暗記!
- ●歴史年表なら、10分で30項目!
- ●理数の公式や漢字などは通学途中!
- ●定期試験なら一夜づけでOK!

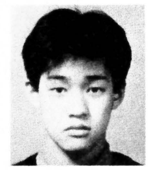
※スーパー暗記法には次のコースがあります。

●大学受験コース
●高校受験コース

※当講座には、この他「小6進学コース」、「小5・4学力アップコース」があります。

●現在、会員数100,000人!萩原先生に全国から10,000通以上のお礼の手紙が指導部に届いています!!

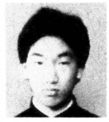
武南　宏治くんの場合は――
東大理Ⅰ類・慶大工学部
(筑波大附属高校)



ぼくの東大合格作戦!
合格は暗記量で決まります。数学でもそう、国語でさえ感情の暗記です。この割りきりと、スーパー暗記法による勉強こそ合格への最短距離でした。ぼくの東大合格の秘密、そして現役でパスできた理由を明かせば暗記法のお陰です。



たの体験が…●キミに届ける先輩からのメッセージ!!



山田　和範
早大商学部
中大経済学部
(海城高卒)

難関、早稲田の壁を突破!
今ふり返ってみて、これまで受験勉強で悩んでいたのがウソのようでした。暗記法講座を始めて一か月もすると、55そこその偏差値が71にまで急上昇しました。あきらめかけていた早稲田大学に入学できて、大変喜んでいます。



山岡　信一郎
慶応大学経済学部
(戸山高校卒)

偏差値アップにすごい威力!
義塾の看板学部に入れて、こんなウレシイ事はありません。受験勉強で最も要求される点は、①わずかの時間に②多くの事柄を覚えられるか、です。その方法を教えてくれたのが、暗記法でした。こいつだけは、チョット、すごいな。



植木　義満
東京農大附属一高
(青葉台中卒)

勉強が楽しくなった!
スーパー暗記法を冗談半分で始めたところ、非常に整理された覚え方で、暗記事項が多くてもまちがえずに覚えられ、定期試験がきてもイヤではなくなりました。受験勉強も楽しくなり、ほんとうに助かりました。



牧野　早江子
名古屋北高校
(名塚中卒)

やっぱり頼りになる暗記法!
なぜ、学校では試験のテクニックを教えもしないで、テストばかり受けさせるのか、それがとっても疑問だったの。そういうふうに感じて、このスーパー暗記法をさっそく始めました。やっぱりこれを最初に、やるべきだったわ!

ひろばのコーナー



Graphic Guerrilla

グラフィック・ゲリラ



な、なんと今月は巻頭増ページのグラ・ゲリだよ～ん！（そのかわり、岡林みかん先生が四国巡礼の旅に出られたため、マンガはお休みなのだ。ゴメンね）　さあさあ、寒さに負けず、ドド～ンと景気よくいきましょーっ!!!!!!!!!!!!

今月のひろコ賞





▲愛媛県　USANYAクン
ロマンチックな絵だねっ♡



▲兵庫県　高島大クン
早く来い来い、クリスマス



▲埼玉県　ふるだぬきクン
へえ、ハンガリーの民族衣装ってかわいい～！ひろコも着てみたいよぉ



▲鹿児島県　青崎徳仁クン
まんまる顔がカワイイね。カラーで描いてきてくれたのに、白黒で残念！



▲東京都　竜騎士クン
学校の課題、忘れないよーに



▲奈良県　げるちゃん
なれませんね（キッパリ）



▲奈良県　宗皇クン
ひろコの友だちも奈良にいる。「あやめが池」だよ



▲宮城県　綾瀬梨乃ちゃん
フツーの女の子っぽい感じがカワイイ女戦士



◀岡山県　R-I-Nクン
イラストのあて先は「グラ・ゲリ係」でいいんだよ♡



▲富山県　くまみ陣ちゃん
ひろコのクリスマスはぱーてぃでドンチャン騒ぎだ、わっはっは！



▲愛知県　一51ちゃん
オリジナルストーリーの登場人物なんだって



▲群馬県　阿瑠須クン
なんか必死の叫び声が心を打ったぞ……



◀新潟県　となかい春人クン
敵キャラを応援するとは、なかなかキトクなヤツ!!



▲大阪府　きさらぎ氷菜ちゃん
運動会の結果、どうだったかな？



◀奈良県　KO-JIクン
サンタ・ガールってカワイイ！うちにも来てほしい



▲大阪府　大森鋭貴クン
無口な大森クン、メッセージを書いてね♡

ひろばのコーナー



▲石川県　TAWAWAクン
祝・初掲載！　めざせ常連！
シンプルな線がきれいだね



◀神奈川県　鈴童めいみちゃん　あいかわらず元気なイラスト。金がないわりに景気いいね



▲たくみ秋乙&梛雪華ちゃん
バイト先で友だちと合作！
ふたりの美少年に、♡♡♡



▲千葉県　護国郷クン
夏をオレゴンで過ごした護国クン。いいな〜



▲神奈川県　偉大なる道化師クン　これからもビシバシ送ってねっ！



◀海の民POC&LESTASSクン　金がないのはひろコも同じ！　がんばれっ



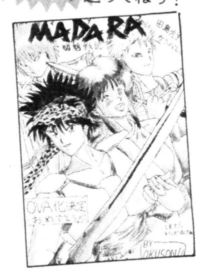
◀茨城県　一花昌宏クン　女の子がかっこいいよーん



▲岩手県　魔道士ぽびークン　魔道士の力で、ひろコに金をくれぇ！



▲神奈川県　零紀さむすクン　クリスマスにデート……うらやまぴー



▲岐阜県　OKUSONクン　来春発売のOVAをよろしくねっ♡



◀大阪府　田村徹クン　受験生はつらいぜ！　ひろコもン年前は、つらかった



▶三重県　SUクン　新年号はグラ・ゲリ特集だかんね。はりきってちょ！



▲熊本県　池永春生クン
池永クンはサイバーパンクが好きなんだねっ



◀長野県　銀霊竜クン　おおっ、うしろの死神くんがコワイ……けどカワイイ



▲奈良県　雪悠ゆーとちゃん　来年もイラスト送ってきてね♡



◀神奈川県　池田志夜クン　グラ・ゲリのしめきりは、毎月25日くらいだよーん



◀東京都　霧命るしちゃん　さて、るしちゃんの合作のお相手は？　楽しみだねっ



▶広島県　宗近三十郎ちゃん　たしかにグラ・ゲリでは異色の絵だ。キョーレツ〜!!



▲東京都　斉藤和衛クン
受験がんばれ、ハハハハ



◀徳島県　葵村沙夜ちゃん　ひろコはやっぱ冬が好き♡　スキーできるし



▲東京都　涙の三等兵クン
右端の魔法使いが好みぢゃ

がんばれ、激作クン！



▲東京都　D.SLAYERクン　おめでとう。死なずに激作の道をゆけ

▼大阪府　XYZクン
XYZ、とうとう激作常連だなっ。エライぞ





▲大阪府　SKLクン
泣くな泣くな、激作クン仲間に入れてやる！

▼兵庫県　呂都乃敵伊羅ちゃん　大クン、もてるね。ヒューヒュー





▲広島県　辻村正治クン
うわあ、目がまわる！
すごい迫力だぁぁっ!!

▼大阪府　猫木茶々丸クン　「びんぼ神」が好きだね、あたしゃ



ザンゲの値打もないけれど

先月から、「ザンゲは数よりネタで選べ！」とゆーシステムになった。てなワケで、選びぬかれた大ボケミス、爆笑誤植、そして編集者たちの必死のいいわけ、楽しんでやってくださいな。楽しいイラスト入りは、ハガキごと掲載しちゃうかんねっ!!

謎の男ササキの巻

①10月号P.79中段で「ローさんもかつてはロック小憎だった」というキャプション、これは「ローさんもかつてはロックが小憎らしかった」と訳すんですね。（二重丸）②P.79、ローさんは「最新ゲームを20本買った」そうだけど、下のキャプションで「ＰＣエンジンのソフトだけでも20本購入」ってのは、日本語に無理が……。（金銀妖瞳）

そうだそのとおりだ。いいぞ金銀妖瞳、二重丸、もっと言ってやれ、ヒューヒュー、こーいうバカヤロ様はもとから断たなきゃダメだあ、くのくのくの……えっ、おめーのことだって、こりゃまた失礼いたしましたっ！　海より深く、反省～。

プリティー平井の巻

10月号P.61『無敵刑事　大打撃』2800円と書いてあるけど、これホント？　こんな良心的価格で販売するとは、なんてすばらしいんだファミリーソフト!!（二重丸）

コンプティークの平井に二言はない！　定価7800円でこのゲームを買った人には、この平井が差額の5000円を支払いましょう！　いますぐゲームソフトと領収書を持って編集部へ来なさい！　な～んて、ウソウソ。平井が平謝りしますので、みんな許してねっ!!

カメハメハメ浜田の巻

10月号福袋の『麻雀刺客』で、脱いでいるのは、『マミ』ではなく『モモ』です。大胆にも２カ所で同じマチガイをおかすとは……さすがでございますなあ。（苫東図書館員）

浜田：『マミ』と『モモ』をまちがえたのは、ボクじゃないぞ。ライターのイボンヌ木村だっ！　木村：なにをいう、このタワケ！　気づかなかったオメーが悪い！　浜田：あっ、ズルイぞ。このヒキョー者、前貸した千円返せ！　木村：こ、このヒキョー者、問題をすりかえるなっ（ドカッ！　バキッ……以下、醜い乱闘シーン。みなさん、ゴメンナサイ）。

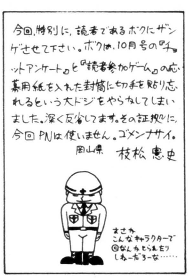
ケーコ組組長ケーコの巻

10月号P.141の⑧のコラムで「ジジババチームの特病のリュウマチ」とは……。ペンタウェアではリュウマチは特別な病気なのかっ!?（武帝）

そもそもペンタウァには、リューマチや神経痛なんて存在しなかったの。けれど、ソーサリアンたちが、戦国時代の日本やギルバレス島といった、さまざまな国へ冒険しに行ったおかげで、これらの特別な病気をペンタウァに持ち込んでしまったんです。そこで彼らはリューマチなどのことを、特別な病気という意味を込めて「特病」と呼ぶように……はならないわよねぇ。えーえー、そうですよ。どうせ私がいけないのよっ！（ゴメンネ♡）

読者より涙のザンゲ!!

みずから告白するとは、枝松クン、キミってなかなか殊勝なヤツだ。しかも「オジギビト」のイラストが泣かせるぜ。しかたない、無罪放免ぢゃ！　ところで『読者参加ゲーム』の応募用紙は、単独で送ってくれたほうが助かるぞ。


今回、特別に、読者であるボクにザンゲさせて下さい。ボクは、10月号の『チェックアンケート』と『読者参加ゲーム』の応募用紙を入れた封筒に切手を貼り忘れるという大ドジをやらかしてしまいました。深く反省してます。その証拠に、今回PNは使いません。ゴメンナサイ。
岡山県　枝松憲史

今月のザンゲ返し!!

10月号P.80、花博パビリオン「この花咲くや館」って、ボクの記憶では「咲くやこの花館」だったと思うが……。ロー・アダムズ、アメリカからザンゲかっ!?（川口剛史）

ツメがあま～い!!　あれは「この花咲くや館」で正しいのだ。今月のザンゲ王のアゲ足を取るには、まだまだ修業が足りんぞ、川口クン。アメリカからザンゲどころか、アメリカにザンゲに行くのはキミのほうだ！　さあ、チケットやるから（あ、ウソ、ウソ）いますぐロー大先生にワビをいれてこーい！　ワーハッハッハッハ……（すっかり悪役気分のササキであった）。

今月のザンゲ王！

今月の王は、『ロー・アダムズのジパング旅日記』にて、そのひょーきんな人柄をしのばせるようなミスをおかしてくれた、謎の男ササキ様である。最初は王位を辞退しておられたが（欲のない貴いお人柄なのだ）、周囲の強い支持によって、とうとう王座にすわられた。いや〜、めでたいことである、うんうん。

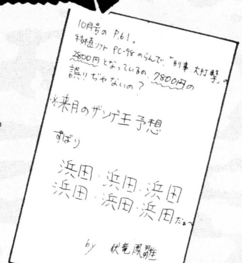


ザンゲ王の御言葉

諸般の事情によりついにザンゲ王に輝きましたササキです。これからは笑いが取れる誤字脱字を目指し、日々是精進いたしますのでよろしく……ウソウソ、見逃してくれよ〜、陳謝多謝平謝り右も左もごめん。

ザンゲ王予想的中者発表！

今月は、残念ながら予想的中者がいなかった。謎の男ササキは、思わぬ伏兵の登場といったところらしい。ザンゲ王予想の人気者ベスト３は、浜田、久木、Ｅ氏。ま、当然といえば当然だな。右の「伏竜鳳雛」のように、浜田に熱いラブコールを送る者までいるほどだ。そんなワケで、告発賞は「二重丸」と「金銀妖瞳」、そしてハガキ掲載のふたりにもテレカを進呈するぞ!!


10月号の P.61。
移植ソフト PC-98 のらんで「刑事 大打撃」の2800円となっているの、7800円の誤りじゃないの？

※来月のザンゲ王予想

ずばり

浜田・浜田・浜田
浜田・浜田・浜田だぁ〜

by 伏竜鳳雛

大江戸裏ワールド

中野 豪



今月の３バカ大将



今月は銀眼僧がバカの３冠王を獲得！特別賞として記念品を送ってやるぞ！

私の思いこみ

『ブルトン・レイ』というのは「夜行列車」という意味だと思っていたぞ。（埼玉県　銀眼僧）

ブルトン・レイ……ブルートン・レイ……ブルー・トレイン……ってか？　うーむ苦しい！　苦しいけれども、バカバカしくて笑ってしまった。（それともホントにまちがえてたのか？　だとしたら、本物のバカさんだぞ）。銀眼僧、あなどりがたし！（ひろコ）

キミのまわりのジャンキーなやつ

小林旭といかりや長介のファンであるＦ君はスーパーのドアに「ひく」と書いてあるのを見てギターを弾き、「おす」と書いてあるのを見て「おいっす」とアイサツし、回転ドアでぐるぐる回ってるうちにスーパーマンに変身して、飛んで行ったきり帰ってこない。実話です。（埼玉県　銀眼僧）

ウソをつけ、ウソをっ!!　なにが実話だ、んなワケねーだろっ!!　（ひろコ）

どじ話

『トップをねらえ』の応募用紙をコピーして、コピーは持ちかえったが「コンプティーク」を忘れてしまった。なにを隠そう、２回目だ！（埼玉県　銀眼僧）

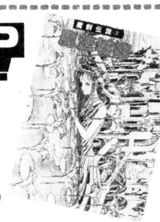
これは実話っぽいな、「２回目」とゆーあたりにリアリティが漂ってる（ホントかよ）。銀眼僧が忘れていったコンプティークを、店の人が売ってたりしたら笑えるぞ。とんでもない店だな、ホントに。（ひろコ）

EXCITING LIBRARY

![P] 左のマークのついている本は読者プレゼントつきです。応募のきまりは　286ページにあります。

BOOKS REVIEW

魔法城塞



「魔剣伝説」「魔女復活」に続いて、いよいよシリーズ完結編の登場！ファンのみなさん10名に進呈！

P.フィッシャー／著 社会思想社 640円(税込)

つかのまの間奏曲



ネットに吸いこまれた少年を救うため、禁断のネット潜りをするソフトハウス勤務の秀人。さて、結末は!?

東野司／著　ハヤカワ文庫　480円（税込）

サイバーナイト



24世紀の宇宙を舞台に、「サイバーナイト」と呼ばれる傭兵たちが大活躍。迫真のハードＳＦドキュメンタリー！

山本弘とグループSNE／著 角川書店 390円(税込)

ムレムの書①タルウェの旅立ち



焦げ茶色の毛並みと金色の目をした勇敢な狩人タルウェが、闇の東の領主たちと闘う壮大なファンタジー！

B.フォーセット・N.ランダル／著 富士見書房 500円(税込)

銀河戦国群雄伝ライ



『独眼竜政宗』に触発された真鍋譲治が、銀河系を舞台に描いた大活劇コミック。主人公・雷（ライ）の活躍に期待！

真鍋譲治／作　角川書店　890円(税込)

小川範子のおっこらせ日記



本誌に連載されていた『おっこらせ日記』が本になった。グラビアや対談など、オプションも豊富な一冊。

小川範子／著　角川書店　1200円(税込)

先江進文庫㊷

ブロードウェイの彼方



◀B・S・マーティン著
ハヤカワ文庫
560円（上・税込）

1957年10月、ブロードウェイの花形女優、ジャフィ・ケインはアルプスで雪崩にあって死んだ。ジャフィ・ケインの人生は、彼女のそれまでの生き方にふさわしく、型破りで、派手で、ドラマチックなやり方で幕を閉じたのだ。というように、いきなり主人公が死んだところからこの小説は始まる。このように現在形でイントロを語ったあと、時間を過去に戻し、過去から現在に向って、主人公の一生を振り返る、という小説作法は、いわゆる大河小説のひとつの定型ともいえる。

この作品の場合、いったん主人公の父と母を登場させ、アナーキストの処刑に反対のデモ集会で、母親が産気づき、街頭で出産してしまうというショッキングなシーンから、本筋の話が始まる……と思ったのだが、読み進むうちに、またしても時間が逆戻りさせられ、主人公の父方と母方の祖父の時代にワープしてしまうのである。

このような小説の場合、私はイントロシーンがいつまでも頭から離れず、最後までわだかまりを抱きながら読むことが多い。この作品の場合、ジャフィはどうしてそのような死に方をしたのだろうか、という思いが頭から去らない。しかし読み終ったとき、なぜ冒頭で主人公の死が描写されたのか、そのみごとな伏線の引き方に驚かされたのだった。

ジャフィの祖父はどちらも、イタリアのギャングであった。ジャフィがブロードウェイに進出するとき、祖父のつてでギャングに小さな借りを作ってしまった。彼女の成功が大きくなるにつれ、その借りへの利子もふくらみ、その圧迫は一生続くことになる。ジャフィは名優であった。偽りをも真実に変える天才であった。ジャフィの名演技が、読者を欺くのだ。そのトリックは教えないでおこう。



KFねっとわーく

ひろばのコーナー



ドラゴンの翼

M・ワイス＆T・ヒックマン

ＲＰＧファンタジー・ファンの皆さん、お待たせしました。あの「ドラゴンランス戦記」や「ダーク・ソード」を書いたワイス＆ヒックマンのコンビの最新作の登場だよ。二人は「ダーク・ソード」の後に「薔薇の予言者」３部作を書いていて、これはその次の作品。題して「冥界の門の伝説（デス・ゲイト・サイクル）」。全７部作。日本語版ではそれぞれを２冊に分けるので、計14冊になる予定。これはその第１冊目だ。

話はデカイ。その昔、大魔法大戦の結果、世界は四つに分かれた。それぞれ〈地〉〈水〉〈火〉〈風〉の四大元素が支配する世界だ。全体の物語は、それぞれの世界を舞台にした後、全部を巻きこんで３部作を展開する、という構想。どうだい、わくわくしてくるじゃないか。

この壮大なお話は、まず〈風の世界〉アリアナスから始まる。ここでは、巨大な岩が、いくつも層をなして空中に浮かんでいるんだ。つまりは、空中に大小様々なこの島が浮かんでいるわけだ。島と島の間は龍皮船（ドラゴン・シップ）が飛んでいる。強力な魔法使いであれば、龍そのものを操って、乗物にすることもできる。

このデッカイ話を紹介するのに、これだけではスペースが足らない。というわけで、以下次号。

大江戸裏ワールド

中野豪



深沢美潮と迎夏生のフォーチュン・クエスト・クラブ

第９回

フォーチュンのイメージＣＤ制作中！

いよいよ来年の１月21日発売に向けて、イメージＣＤの制作が開始されました。作編曲は、うる星などで有名な安西史孝さん。でも、最初のテーマだけは私の作詞で、アレンジは音楽評論家の萩原健太さん、曲は私と健太さんとの合作です。元気がでてくる曲にしあがりそうよ。

近況だけど。風邪をひいてしまってなかなか体調がもどらないので。これ幸いと、プレゼントしてもらった本を読んだり、ＴＶを見たり。最近では魔女の宅急便に感動したなあ。まず、角野栄子さんの原作を読んで感動。で、ビデオでアニメを見てまたまた違う意味で感動！アハハ泣いてしまったわよ。元気が出てくるお話っていいよね。



▲LESTASS☆クン

なんていうか、これは自立した…これから自立していこうとする女の子たちに向けてのメッセージなんだなと。かくゆう私もキキと同じで親元を離れ、ひとりで暮らしています。だから、とってもさみしくって。わけもなく落ちこむこともあるけど、いろんな人と知り合って、自分の町を見つけてきた。初めて買った14インチのＴＶがちゃんと映った時、電話を引いて最初にベルが鳴った時のうれしさとか。初めてのアルバイトの報酬で奮発したフランス料理のおいしさとか。そんなことを思いだしちゃった。よくみんながファンレターで、わたしも小説家になりたいとか、漫画家になりたいとか将来の夢を教えてくれるでしょ。まるで昔のわたしを見ているようで。「がんばれ、がんばれ！」って心から思っちゃう。明日叶う夢とは限らないけどね。あきらめないでね！って。そそ、そんな気持ちをこめてフォーチュンのテーマも作ったんだよ！



イラスト／迎夏生

『魔女の宅急便』角野栄子 作 福音館書店 刊

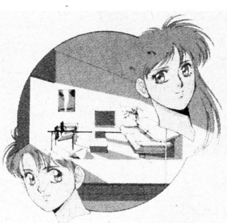


ぷれぜんと あんど いんふぉめーしょん

> **P** 左のマークのついている情報は、読者プレゼントつきです。応募方法は、この下の「応募の心得」をお読みください。

1 菊池通隆カレンダー進呈!! P

大人気の菊池通隆氏のカレンダーがバンダイから新発売（通販もあり）。５名のファンにプレゼントだ。さらに11月25日にはサイン会＆上映会も開催。お問合せは10日までに03(5379)−1911へ!!



2 グループSNEのゲーム登場 P



山本弘＆グループＳＮＥのカードゲーム『モンスターハント』が、コンピュータウェーブから新発売！ ５名にプレゼントしちゃうよ。商品のお問合せは、03(222)−6421まで。定価は2400円（税別）なのだ!!

3 365日、ドラクエ気分だっ P

エニックスから、ドラクエ・カレンダーが新登場！ １日１枚ずつ日付けに貼っていく365枚のモンスターシールもついてるよ。このカレンダーを３名にプレゼントだあ!!



4 原宿に遊びの楽園がオープン！

原宿竹下通りにオープンした「ドラゴンショップ」。ミニ四駆やファミコンなど、遊びのコーナーが盛りだくさんの新名所だ。おこずかいを１円も持ってなくても自由に遊べる、というのが自慢とか。１度行ってみるべし。



5 原宿探検隊のビデオ新発売 P

原宿探検隊主演ビデオ『原宿！　いちご探偵社』が11月１日新発売。いま、Q²ダイアルで、彼女たちと伝言ごっこで遊べるぞ！　番号は0990-330-550。さっそくかけてみよう！　それから10名のファンには、このQ²ダイアルに自動的にかかる専用テレカをプレゼント！　スケジュールなどのお問合せは03-470-1341原探倶楽部まで。



プレゼント応募の心得

プレゼント希望者は、とじこみハガキのアンケートに答えて、希望プレゼント欄にほしい物を１品書きこんで送ってね。284Ｐの本のプレゼントも同じだよ。しめきりは12月７日。さあ、ビシバシ送ってくれ！　待ってるよ〜ん！

Dr.サカキの身の上相談

サカキ博士の悩みにズバリ答えを出してくれ!



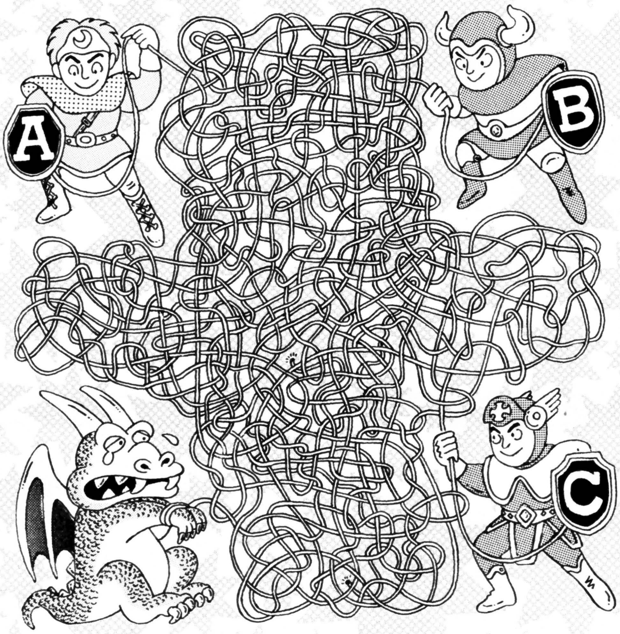
前回の課題は、「イラク問題を身の上相談の力で解決できないか？」という国際的なもの。寄せられてきた回答を検討した結果、以下の答えが合格ね。〈要するに、フセインは寂しいんです。誰もかまってくれないものだから、悪いことをして注目を引こう、そういう屈折した心理が今回の事件の要因です。そういう人に身の上相談を持ちかければ「俺も頼られているんだな！」と改心することでしょう。逆に言えば、これまでフセちゃんに身の上相談をしてこなかった西側諸国も悪い。ブッシュさんが「どうも最近、髪の毛が薄くなってしまってなあ、どうしよう？」なあんて相談していれば今回の事件は起こらなかったはず。誰しも身の上相談を耳元でささやいて欲しい、そんな願望があるものです。埼玉県・依田浩〉アントニオ猪木にも教えてあげればよかったぞ。というわけで、次の相談。「ゴミ箱の中身ではなく、ゴミ箱そのものを捨てるにはどうしたらよいんでしょうか？」回答を待つ！

> Dr.サカキは、諸君に１カ月おきに身の上相談攻撃をしかけてくる。名回答をくれたキミには、氏から特別記念品が贈られるのだ！

QUIZ

ドラゴンを捕えたのは、
A・B・Cどの騎士?

キミの偏差値に関係ない、
ひたすら根気のパズルだよ!!



イラスト&パズル/草野公平

11月号の答え/竜



10月号プレゼント当選者

●「ジャングル大帝」テレカ
栃木県/嶋田勝ほか4名
●パニックハイスクール
徳島県/河野恭典ほか2名
●インディ・ジョーンズ/最後の聖戦
香川県/仙井利幸ほか2名
●石道・FM-TOWNS版
千葉県/長谷川裕昭
●「インディ・ジョーンズ」テレカ
長崎県/山中正嗣ほか4名
●魔法の少尉ブラスターマリ
福井県/植田一郎ほか2名
●ギャラント
静岡県/伊藤淳ほか2名
●ゆう坊のでたとこまかせ
広島県/浅枝諭ほか9名
(敬称略)

突然 真面目アンケート!

アンケートにお答えください

抽選で50名様に特製テレホンカードを差しあげます。

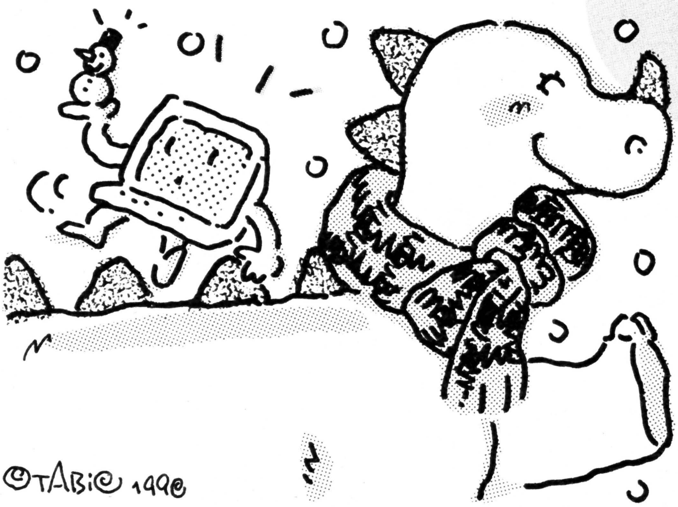
①「コンプティーク」購読の目的は?
(例、ゲームの攻略法、アイドル情報、コミックなど)
②将来、あなたはどんな職業につきたいと考えていますか?
・パソコン関係の会社に就職しようとしている場合、ソフト、ハードのどちらに興味がありますか?(可能ならば、"この会社で働いてみたい!!"と考えている会社名を記入してください)
③就職する目的は何ですか?(複数回答可)
④現在持っているパソコンの機種は? 用途は何ですか? 買い換えるとしたら何?
⑤あなたのいちばん好きなソフトハウス、ハードメーカーを1社ずつ教えてください。
⑥あなたの将来の夢を教えてください。
(なるべく実現可能なものを)
●右の回答欄の部分を点線で切り取り、封書にて下記までお送りください。
〒102 東京都千代田区九段南4-7-16市ヶ谷KTビル4F
コンプテーク編集部「突然真面目アンケート」係
当選者は、本誌'91年2月号で発表します。

キリトリ線

解答欄

①			
②		③	
④	機種	用途	買い換え
⑤	ソフト	ハード	
⑥			
住所	TEL	年齢	歳
氏名		性別	男・女

コンプティークBBS 伝言板



早いものでこのコンプティークBBSに「料亭・志乃」が登場してからはや1年。その1周年を記念してってわけじゃないけど、またまたコンプBBSに新しいボードが登場した。その名も「茶房てくにか」。これまた「狂乱酒場」から飛び出した企画ってわけで、このパワーには驚くよ、ホントーに。

パソコン救急隊「茶房てくにか」誕生！

最近はゲームソフトも操作性ってものにこだわってつくられてるから、初めての人でもすんなり楽しめる。しかし、手持ちのパソコンでもっといろんなこと、通信とかプログラムとかをやろうとすると、まだまだ何かとややこしいものだ。とくにやっかいなのは、「モデムをとっかえたら通信ソフトが動かなくなった」「FEPとエディタの相性が悪い」などふたつ以上の要因がかかわっているトラブル。こういうときってどっちのメーカーに問い合わせたらいいかもわからないし、ほんと困っちゃう。

ところが、同じようなことで悩んでる人ってけっこういるもんです。こういうことは実際に使ってる人に聞くのがいちばん早い！　どうせなら孤独に悩んでいないで教えあっちゃおう、というわけでコンプBBSに9月から新しいボードができた。その名も「茶房てくにか」(J3126)。場所は「メゾン・コンプ」のなかだよ。

「茶房てくにか」のなかはさらに「茶房てくにか」「てくにかお品書き」のふたつに分かれている。「茶房てくにか」では、市販のソフト(ゲーム以外ね)、PDS、FEP、言語、ＯＳなどなど、パソコンに関わるあらゆる質問を受け付けているのだ。こういうボードってホントに登場が待たれていたようで、開店早々からいろんな質問がどっと寄せられた。それもレベルの高い質問が多くて、運営スタッフも目を白黒させてしまったくらい。幸い解答者もたくさん来てくれて、おかげですごいペースで書き込みが増えつつある。Ｑ＆Ａばかりじゃなく、ハードやソフトに関わる雑談もＯＫ。

「てくにかお品書き」のほうは、役に立つドキュメントなんかを収めたデータベースだ。こっちには書き込みはできないので、自作のパッチやマクロは「茶房てくにか」のほうにアップしてほしい。運営スタッフが整理して「てくにかお品書き」に転載するからね。

アクセス番号
03-730-4511



「片っＰ！の書斎」閉鎖のお知らせ

コンプティークＢＢＳ、「メゾン・コンプ」にて長らくご愛顧いただきました「片っＰ！の書斎」(Ｊ3123)を、SIGOPである片っＰ！氏からの申し出により閉鎖させていただくことになりました。多忙のため、SIGOPとしての責務が果たせない、というのがその理由です。

コンプティークＢＢＳ開局以来のボードということで非常に残念なことですが、12月４日をもちまして閉鎖させていただきます。

片っＰ！、ならびにボードご愛用のみなさま、本当にお疲れさまでした。

コンプティークBBS メニューマップ

- (J1). ご案内
  - システムインフォメーション (J11)
  - みんなみてみて！ (J12)
  - 4誌編集部からのお知らせ (J13)
  - コンプティークBBS規約 (J14)
- (J2). メールボックス
- (J3). BBS
  - コンプティーク (J31)
    - How To Win (J311)
      - ロールプレイングゲーム (J3111)
      - シミュレーションゲーム (J3112)
      - アドベンチャーゲーム (J3113)
      - アクションゲーム (J3114)
      - アーケードマシン(J3115)
      - その他のゲーム(J3116)
      - ヒントをくれ！(J3117)
    - メゾン・コンプ (J312)
      - クロちゃんの部屋(J3121)
      - 菊川涼音の屋根裏部屋 (J3122)
      - 矢野徹の狂乱酒場(料亭・志乃) (J3124)
      - ピショップ小峯の部屋(J3125)
      - 茶房てくにか(J3126)
    - ドラゴンジム (J313)
      - アイドル(J3131)
      - アニメ(J3132)
      - 映画(J3133)
      - 小説(創作)(J3134)
      - SF(J3135)
      - 音楽一般(J3136)
      - コミック(J3137)
    - RPGWORLD (J314)
      - ロードス島戦記&漂流伝説クリスタニア (J3141)
      - RPG・トーク・ボード (J3142)
      - RPG・プレイ・グランド1 (J3143)
      - RPG・プレイ・グランド2 (J3144)
      - ロボクラッシュ&トップをねらえ！ (J3145)
  - フリートーク (J32)
  - データボックス (J33)
- (J5). システムツール

〈 キ リ ト リ 線 〉

コンプティークBBS ID申請書

フリガナ			
氏　名	㊞		
住　所	〒		
職　業		生年月日	(西暦で記入のこと) 年　月　日
電　話			
使用機種			
回線使用料負担者	㊞		

〈説明文〉
- ●この申請用紙に必要事項を記入してください。記入もれがあると、IDを発行できないことがあります。
- ●破線で切り取ってください。
- ●62円切手を貼って返送先を書いた返信用封筒といっしょに、封書でコンプティークＢＢＳ「ID」係へ郵送してください。
  おりかえし、IDを郵便でお知らせします。
- ●規約をよく読んでから申請書を送ってください。

1月号は12月8日(土)発売

来月は'91年最初を飾るにふさわしく、日本ファルコム特集&新春パソコンゲーム大全の豪華2本立特集号！ 特大付録はソフトハウスデータブックなの！

EDITORS' VOICE



セイコースーパーテニスのレンドルV.S.ベッカー戦に感動して、テニス教室に通うことにした。まだラケットを握ったことはない。でも、ファミコンのファミリーテニスはたっぷりやった。がんばるぞ。㊧

今月号の付録「クリスタニアRPG」はいかがでしたか。オリジナルのテーブルトークRPGを丸ごと付録にしてしまうなんて暴挙(?)はコンプならでは、と自負してます。ご意見お待ちしてます。(敏)

早いもんで、もう11月。チューンナップに出していた板もそろそろ戻って来るし、ホテルだって4カ所くらい予約したし、「早く雪降んねえかなあ」と心もそぞろな今日このごろ。雪はまだかっ!! (貢)

季節はずれの夏休みに香港へ行ってきた某Tくん。どうやって費用を捻出したのかは謎であるが、とりあえず植毛手術は失敗であったらしい。「もう一度香港に行くぞ！」と叫ぶ姿に、男の意地を見た。(敬)

20万円の椅子、40万円のLDプレイヤーを(分割で) 買ったし、LDも年内には350組を突破しそうだし、AVライフはますます充実している。それと反比例して食生活は悪化の一途だけど……。 (光)

3年ほど前に、アイドル予備校というコーナーがあったのを覚えてる!? ナント、その第1号アイドルだった麻井智恵子チャンも、いまやプロ野球選手のカワユイお嫁さんなのだ。お幸せに!! (直)

先日、香港の北京料理屋で同じ卓に座ったカップルにひとこと言いたい。いちゃつくのはいい。料理をよそいっこするのもいいだろう。だけど俺の分までよそっちまうことはないだろう？ ばかぁ。(円)

深夜に帰宅することが多くなった。アパートの前まで来ると、ほかの住人の部屋はすべて電気が消えている。それぞれの部屋で人間がひとりずつ眠っているのかと考えると変なもんだなぁ。 (あ)

STAFF

Chief editor……佐藤辰男
Senior editors……久木敏行
Managing editor……角田貢士朗
Editors……平井敬子　島谷光弘　濱田直樹　鳥居啓之　浅原博司
Contributing editors……圓道祥之　ジャングルファクトリー　化石ハウス　佐々木敏　木村典子　田中千尋　千木良 慎二
Writers……安田均　水野良とグループSNE　山崎 拓　黒田幸弘　丸山秀樹　㈲ポ チ　堀川明美　松枝蔵人　高山 浩　イボンヌ　坂木恒善　河崎 実　荒井陽子　森田慶子　小西康雅　中村泰宏　厨子貴之　竹下ひろし　亀川正明　木村信行　小峯徳司　多摩 豊　坂本正吾　ゼネラルプロダクツ　加藤 聡　小倉倫子　WORKS　堀井旅士　わきあかつぐみと冒険企画局　長野真教　黒井忠司　前森美起　阿久津裕史
Designers……高木和雄　12 TO 12　沢田昭彦　佐藤敏行　渡辺省三　斎藤和代　㈲イグズ　日向淑郎　関谷広子　渡辺 宏　榎本晃子　㈱ディレクション・ナカ　エンゲルズ事務局
Photographers……林久平　福家久仁子　倉部和彦　分部辰浩　庄司康治　奥村正己　天児秀司　金子ひろし　堀内秀昭　江尻宏明　中村英良　林 克典　木村卓也　成田信勝　持田和夫　吉田勝彦　舟喜 力　望月亨一

コンプティーク
12月号
1990年12月1日
定価530円(税込)

編集人　佐藤辰男
発行人　角川春樹
発行所　角川書店
住所　〒102 東京都千代田区富士見2−13−3
電話　編集部：03−221−9851
販売部：03−817−8523
広告部：03−817−8425
印刷所　凸版印刷株式会社

雑誌コード 13977−12
Printed in Japan

DRAGON GYM



ホラ、私の名前ってメロディになるんですよ

宍戸留美

今月の巻頭は、撮影数日前に髪を切ったという宍戸留美ちゃん。かわいいコは切っても切らなくてもかわいいものだ。さて、かわいいといえば範ちゃん。単行本『小川範子のおっこらせ日記』発売も秒読み段階だ。「解放区」はハイテクでリラックスの大特集だ!!



アイドル福笑い
山中すみか



ドラゴン解放区
ハイテクでリラックス



おっこらせ日記
単行本発売!!



RUMI SHISHIDO





TREE





街の空気がしあわせな留美ちゃんのクリスマス

——アルバムが出ましたね？

「ハイ(笑)」

——タイトルがすごいよね。『ド・レ・ミ・ファ・ソ・ラ・シ・ド・シ・シ・ド・ル・ミ』……これはもう、アイドル史上残る名タイトルだと思います。誰のアイディアなの？

「誰のってわけじゃないんですけど、小学生のときから、よく言われてたんですよ。タテ笛で吹かれたこともあるし」

——笛で？

「ホラ、私の名前って、全部音階になるんです。♬シシドレミって。本当は、留美じゃなくて、〝レミ〟ってお母さんはつけたかったらしくって、そうなってたら完ペキだったんだけど」

——アルバムの内容だけど、すごくバラエティに富んでるね？

「ハイ。叫びあり、涙ありで。この差を楽しんでもらいたいですね」

——留美ちゃん自身は、どんな曲が好きなの？

「聴くなら、泣ける歌が好き。浜田省吾さんとか」

——泣ける歌を聴いて、本当に泣くわけ？

「…ハイ…」

——同じ歌で、何度も泣ける？

マネージャー・岡田さん「泣くんですよ。移動中の車でテープをかけてて、急にボロボロ泣き出しますからね。『いいわぁ』とか言って。それで、１分後にはニコッと笑うんですよ。なんでしょうねー、新人類っていうんですか？」

「それじゃ私、アブナイ人みたい(笑)」

——自分のアルバムも聴く？

「聴きまくってます。いっしょに歌うと、声が同じだからミョーに合っちゃって、おもしろいですよ」

——それはゼイタクな遊びだ(笑)。で、今回はハデハデしく、人間クリスマスツリーになってもらったわけですが、クリスマスって思い出ある？　留美ちゃんちはお寺だから、クリスマスってやらなかった？

「やってましたね。関係ないみたい。私はクリスマスだからって何かやるよりも、街を歩くのが好きなんですよ。クリスマスが近くなると、飾りつけがキレイになったり、クリスマスソングが流れてたりして、雰囲気がいいでしょ？　そういう中で、『あっ、もうすぐクリスマス』って感じるのがシアワセ」

PROFILE

●ししどるみ／本名・同じ　昭和48年11月６日生まれ。広島市出身。158cm、40kg。B78 W57 H79。B型。セカンドシングル『ナクヨアイドル平成２年』アルバム『ド・レ・ミ・ファ・ソ・ラ・シ・ド・シ・シ・ド・ル・ミ』絶賛発売中！　11月11日に新宿スペースゼロでライブだ！



▲10月21日に発売されたアルバム。14曲も入って、おトクなことこのうえナシ!!

●カメラ／木村卓也　スタイリング／深井みき　ヘアメイク／司さとし　コピー／北村真由美　デザイン／沢田昭彦(TERRACE)　担当Ｅ

アイドル福笑い

時代を象徴!? とうとう出たぞ！ 帰国子女!!

今月のゲストは、いつもにこやか&なごやかな山中すみかちゃんです。何度会っても、心がなごむぞ。フセインさんもすみかちゃんを見習ってよね



▶嫌いなタイプは？「ヒドイ人」。もっともなお答えだ



なにせ純粋まっ白なすみかちゃんだから、下世話な話をするのは気が重い。今月はキレイにまとめてみたいと思う。どんなタイプが好き？「そうですね、ウソをつかなくて、清潔で、目がキレイな人がいいです」。くーっ、すみかちゃんらしい！ ルックスはどう？ デブでもいい？「太ってるのが、その人に合ってれば」。さすが！ じゃ、タレントなら！ 「トムくん」。誰？ ネコ？「トム・クルーズです。目がとてもキレイなので」。こりゃちょっと意外。

じゃ、さっそくETを使いましょう… (大騒ぎでカオを作る) 「全然、トムくんじゃない…」確かに。で、プロフィール。なに!? フランス生まれ？ 親父がパイロットだ？ 書いているすみかちゃん自身も「何だかすごくイヤな人になってしまった。こんな人、嫌い」と言い出す始末です。けど、ラストの1行を書きくわえただけで、正行くんがけっこういいヤツに思えてしまうから、人間って不思議。メデタシ、メデタシ。



▶星 正行クン

名 前	星 正行(ほしただゆき)
生年月日	昭和45年7月4日
血液型	A型
身長、体重	180cm、70kg
出身地	フランス
家族構成	父、母、妹
父親の職業	パイロット
住居	世田谷の家
特技、趣味	ヨット
ファッション	スーツが似合う人
好きなタレント	山中すみか
愛読書	フランス文学
尊敬する人	父、母
将来の夢	海の見える丘で老後くらすこと
アルバイト(職業)	家庭教師(フランス語を教える)
そのほか	とてもやさしくてうそをつかない……

協力・NECホームエレクトロニクス

ナマでいこうぜ！

いつのまにやら立派になってた成長ぶりに大感激！

山中すみかミニコンサート 9月30日

上の取材のときに「来てくださいね」とあの笑顔で誘われ、行ってきました、ミニコンサート！
がんばりやのすみかちゃんに、惜しみない拍手を！



当日はスコールのような大雨。けど、会場の中はすみかちゃんのおかげであったかかったよ。ミニコンサートながら、じっくり歌を聴かせる構成のためか、満足度100%。これまでは、フツーっぽくて、頼りなくて、愛らしくて……とすみかちゃんのことを見てたけど、頼りないなんてとんでもない。すっかりプロのカンロクが感じられました。

詩の朗読、ピアノ、それからマネージャーさんのひとり芝居(?)と、サービスも忘れず、すみかちゃんが言ってた通りの「笑いあり、涙あり」のコンサートでした。ライブ終了後には、お客さん全員との握手会まであって、まさしく夢のような1日でした。



▲台風がなんだ！ の勢いでした

杉本理恵の TOKYO夢冒険
AMUSEMENT SPOT REPORT

スピードとスリルが魅力のゴーカートに挑戦!

PLACE ② Camel／Grand-Prix



今月は埼玉県・川口にある屋内ゴーカート「キャメルGP」におじゃましてきました。これは1周140mのコースを10周してタイムを競う遊びなのです。

ゴーカートといってもあなどれない「キャメルＧＰ」。総排気量140cc、最高時速40km、アクセルとブレーキを使って操作するマシンは本格的。「小さい頃から三重の鈴鹿サーキット(遊園地のほうね)では、よくゴーカートで遊んでました。家族みんな車が好きなんで泊まりがけとかでいったんですョ。すっごい楽しかった」とカート経験を披露してくれた理恵ちゃんだけど、乗ってみたあとの感想は「怖かったぁ～」のひとこと。屋内という圧迫感がフツーのカートとはちがうみたい。スピードも出るしね。

路面には植物性のパウダーがまかれていて、すべりやすくなっているので、うまくコントロールしないといけない。10周の間には何度も抜きつ抜かれつのレース展開になるので、なかなか盛り上がる。

余談だけど理恵ちゃんの家にはメガドラがあって一時期『モナコGP』に燃えていたそ～だ。



▲隣にはアンティークで素敵なカフェテラスもあります

DATA

「キャメルＧＰ」は京浜東北線川口駅下車バスで15分。１レースは10ラップで500円。営業時間正午～午後11時。水曜定休。詳しくは☎0482-22-0800まで。


▲６～８台で競いあう。スタート直前は緊張！


▲「キャメルＧＰ」は免許がなくてもＯＫ

PRESENT

今月の理恵ちゃんからのプレゼントは、コルクボードをサイン入りで１名にプレゼント。希望者はP306参照の上、「理恵ボード」係まで。


▲パネルには理恵ちゃんからのレターが１通。中身は当たった人だけのお楽しみ！

IDOL CUBE

香港の美少女　秋風にのって上陸！
グロリア・イップ

映画『孔雀王』の美少女ぶりが、瞳にやきついて忘れられないグロリア・イップちゃん（ちゃんを付けるとヘンなので、以後敬称省略）10月21日には、セカンドシングル「Ｓ・Ｏ・Ｓ」がリリースされました。ルックス同様、キレイに澄んだ声がこれまた印象的で、ウットリ。17歳のグロリア、今後どんなレディーになっていくのか楽しみです。


▲香港じゃ人気ナンバー１のアイドルです

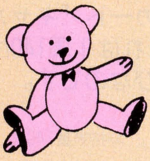
やるからには、徹底的にね！
田中陽子

「陽春(はる)」「夕陽」「陽炎」と、〝陽〟の字攻撃が続いたシングル３部作。アルバムタイトルはどうくるか!?　と思っていたら、意外にも『Invitation』と横文字。けど、全10曲中なんと６曲に〝陽〟がついてました。かんじんの内容ですが、すべてにおいて陽子ちゃんのクセのない声が気持ちよくて、さすが実力派の、オススメ作品だよ。


▲11月７日にリリースされてます

小川範子のおしらせ日記

NORIKO OGAWA



新曲はボサノバ!!
来年はあの帝劇で
舞台に挑戦します





▲12月５日にシングル「マリオネットは眠らない」とミニアルバム『好奇心』を同時リリース

すっかり涼しくなって、イライラすることも少なくなりました。私は、大好きな秋を先取りしようと、９月のうちから、セーターなんて着ちゃってます。友だちには「セーター着て、下じきであおぐことないじゃない」なんて笑われていますが……。

さて、12月５日に発売されるシングルとミニアルバムなんですが、なんと！　全曲ボサノバに挑戦しようと思って。

私は音楽で、特に好きなジャンルってなかったんです。ま、洋楽よりは邦楽の方がいいかな、くらいで。でも、友だちの影響で、洋楽も聴くようになって。これまで、アルバムの中で「ウィスパーダンス」と「カフェ・カルデサック」の２曲がボサノバっぽかったんですけど、聴いても歌っても、すごく落ちつくんですよ。コンサートで歌ったときなんて歌の世界に浸っちゃって、自分に酔っちゃって。

ボサノバって地味で、ボソボソって言ってて、私のキャラクターに合っているのかもしれませんね。といっても、別にボサノバ歌手になろうってわけじゃありませんから。

最近つくづく思うんですけど、私って生まれる時代を間違えちゃったんじゃないでしょうか。雑誌の撮影で、昭和30年代の服装をしたんだけど、ちっとも違和感がないんです。イマ風のオシャレな洋服なんて着ちゃうと、洋服が気になって、しょうがないんですよ。この凸凹のないスタイルも、昭和30年なら許されたかもしれないし……。

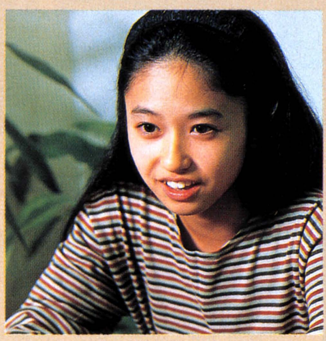
この撮影のあと、吉永小百合さんの『キューポラのある町』をビデオで見ました。噂には聞いていたけど、ちゃんと見るのは初めて。恥かしいけど、キューポラが何なのかも知らなかったくらいで。

よかったです、すごく。もう何十年も前の作品なのに、時代を感じない。どんなに時間がたっても、変わることのない、普遍的なものってありますよね！　人を好きになる気持ちとか……。そういう芯がしっかりしているから、古さを感じないんでしょうね。

吉永さんもすごく素敵。いまの私くらいの年なのかしら。近よりがたくて、触れたらこわれてしまいそうにキレイで。演技もね、すごく自然なんですよ。吉永さんに比べると、私のは芝居芝居しちゃってるみたい。

話は突然変わりますが、昨日ヘンな夢を見ちゃった。針金みたいな緑のイモ虫と、ちょっと太い白いイモ虫がいて、それを足首に巻いておけって麻生さんが言うんですよ。もう気持ち悪くて。私が何度も「取っていいですか？」ってお願いするんだけど、麻生さんは「人間は忍耐が大切なのよ」って。目がさめてからも、足首にイモ虫の感触が残っているような気がしました。

年明けの舞台にそなえて、日舞を習っています。難しくて、先生に怒られてばかりだけど、ジャズダンスに比べれば、私に合ってるみたい。お芝居は『夜の鶴』という作品で、石井ふく子先生のお話。私はふく子先生の役で、お母さんが池内淳子さん、おばあちゃんが山岡久乃さん。帝劇なので、Ｓ席が9800円もするんですよ。（Ｂ席だと、3000円なのですが）ちょっと大きな金額なので、いまのうちからお金をためておいてくださいね。



◀『はぐれ刑事』も４月からまたやります



読者通信

チェック忘れず！ 近況情報

単行本は11月９日に出る!!

範ちゃんのラジオが増えました。『範ちゃん通信』（大阪毎日放送：㊐25：25〜27：00の中）『小川範子のとってもスウィートルーム』（文化放送㊊〜㊍20：45〜20：55）に加えて『東京少女物語』（ＴＢＳラジオ㊊〜㊎24：45〜24：55）の計３本。11月22日は武蔵工業大学で会える。

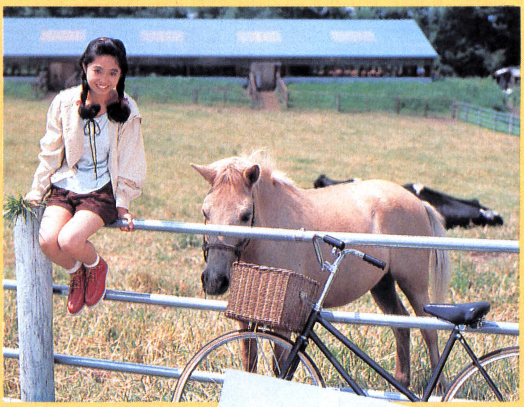
『夜の鶴』は来年２月３日〜27日まで計40ステージ。チケットは12月上旬から発売されます。森永のＣＭ「リップ」はもう見た？

今月の課題は、単行本の感想文を。コンプティーク編集部「範ちゃんの単行本買ったよ」係まで。生写真あげます。今月もよろしくね！

撮影／江尻宏明

祝

とうとう出る！　本当に出るっ!!
『小川範子のおっこらせ日記』が、
単行本となって、やって来るのだ!!
11月9日発売！　値段はたったの、
1200円(税込)。本屋さんで君を待つ。



単行本になって再登場 範ちゃんの青春！

’88年1月号の連載開始から、約3年分の範ちゃん日記&フォトはもちろん、軽井沢ロケによるグラビア、対談、パーフェクトデータなどなど、もう作った自分たちでいうのもナンだけど、買って損ナシのよい本です。

範ちゃん自身も「いちばん長く続いている連載だから、歴史的重みがありますよね。よそいきの発言じゃなくて、言いたいこと言ってますから。『おっこらせ日記』とともに時を刻んできたって感じで」とコメントしてくれております。

スタートしたとき、範ちゃんは中2。それから高校受験をのり越え、いろんなドラマに出て、たくさんの歌をリリース。盛り上がったり、落ちこんだり、さまざまな経験を重ねてきました。そんな範ちゃんの歴史が、ギューッとつまった1冊です。みんなで買いに行こう!!　立読厳禁。





EVENT

日本でふたりしかいない勇者と過ごす2時間



EPSON中嶋悟フェア’90

なるのがたいへんなプロ野球選手だって日本にゃ約700人。国会議員は衆参でえ～と、とにかく何百人もいる。

しかし、F1レーサーは日本でたったふたり。中嶋悟と鈴木亜久里だけだ。その、人間国宝のようなふたりの片方が参加するイベントなのだから、「EPSON中嶋悟フェア’90」(東京・恵比寿スバルビル　10月6日)が盛況になっても不思議はない。

イベントは中嶋の活躍をまとめたフィルム。中嶋、ジャーナリストの今宮純、カメラマンの金子仁などのトークショー。参加者と中嶋の質疑応答。中嶋の出ているCFに音楽をつけている矢萩渉のミニコンサート…と、内容たくさん。フィルムが長すぎたような気もしたが、参加者は大満足で会場をあとにしたのであった。



◀矢萩のミニコン。鈴鹿での入賞の前祝いとなった



▲展示されていたのは予備とはいえ、本物のマシンであった

ビデオ『F1 Grand-Prix』

まあ、F1マニアなら、フジテレビ系の深夜放送を、あまさず録画しているだろう。しかし、そんな人にもこの『F1 Grand-Prix』は貴重なビデオ。ナレーションが新録音で、一瞬先のこともわからずしゃべっている実況とはひと味ちがった盛り上げ方をしてくれるのだ。

とりあえず上巻では第1回のフェニックスから7回のスペインまでを収録。プロの編集が、地上最速のドラマを演出してくれている。キャニオン、4500円(税込)



特集　ストレス解消装置を探る 心身ともに健康になろう!!



とかくストレスがたまりがちな現代社会。ストレスのたまりすぎで胃が痛い！　と、頭を脳ます人も急増中だとか。そこで、PumPkinの城山美佳子ちゃんに最先端のストレス解消装置を取材してもらった。

シンクロ・エナジャイザー



▲月曜日は休館。なお、詳しい問い合せはHARP展示事務局 ☎03(226)8356

まずは、視覚と聴覚への働きかけによる脳波制御によって、ストレスを解消する『シンクロ・エナジャイザー』を紹介しよう。水中眼鏡を改造したようなゴーグルと、ごく普通のヘッドフォンを装着してボーっとしていると、ゴーグルの内側に配置された発光ダイオードがゆっくりと点滅を始め、同時にヘッドフォンからその光とシンクロしたパルス音がピッピッピッと出て、それにオーバーラップした形で環境音楽みたいな（喜多郎の世界）音が流れ始める。音と光はだんだん早くなっていったかと思うと、左右別々に光ったり、マンダラのような物が見えてきたり、不思議な気分になれるという優れたヤツなのだ。文章で説明してもわかりにくいと思うが、東京・北青山のTEPIAで開催中のHARP展（12月15日まで）では気軽に体験できるのでキミも体験してこよう！





◀左の写真は画像処理空間というしろもの。他にもイロイロ

ドライフロート・リラクサー





▲本体に関する問い合せは ☎03(253)7521(代) INOX東栄(株)まで！

こちらは、塩水入りの特殊マットレスに横たわることによって無重力状態が体感できる『ドライフロート・リラクサー』の登場。音、光、映像などにより短時間で瞑想状態を作り出すこのシミュレーションカプセルは塩水入りの特殊マットレスに横たわり、まるで水の上にプカプカと浮いているような、雲の上にいるような、無重力状態を体感できるすごいヤツ。ドアを閉めると外部の音はシャットアウトされ、とても落ちつくぞ。この装置でリラックスしていると、人間の脳波は眠りと意識との間、γ脳波パターン（瞑想や落ちつき、直感や独創性など無意識下の洞察に関連する脳波）になるそうだ。そのうち、ファミコンをつなげて遊んだらどれだけスコアが伸びるかと実験してみたい。本体価格395万円とナカナカのお値段だが、千葉県市川市にある、アーデルフィットネスリゾート（問い合せ ☎0473(22)3000）で体験できるのだ。





▲上はアーデルフィットネスリゾートの入口。他にも水泳やゴルフの練習もできて楽しい！

撮影／江尻宏明

カプセル森林浴システム

さて、次は都会にいながらも森林浴ができちゃうという『カプセル森林浴システム』を紹介しよう。植物が放出する物質の中には、細菌を殺したり、他の植物の成長を阻害し、害虫を寄せつけない物質が含まれているそうだ。このように他の植物や昆虫などの生活に影響を及ぼす物質のことを『フィトンチッド』と呼ぶそうな。その作用範囲はたいへん広く、なかでも樹木から発散される森の香り『ヒノキチオール』などは不安、緊張、神経過敏、不眠、頭痛など精神的な面からの症状に効果的なのだ。カプセル森林浴は、この『フィトンチッド』と酸素を30%含んだ空気が放出され、神経の鎮静作用を促し心身の疲れをいやし、同時に、鳥の鳴き声など、環境音楽がステレオで流れだし聴覚からもリラックス効果を高めるというモノ。さらに、リクライニングチェアにマッサージ機能とバイブレーション機能も装備されていて、異常に気持ちいい装置であった。



▲頭の上をドーム状のカプセルで覆うと、香り＋酸素が発射される



▲本体価格198万円。ちょっと高いけど車よりは安いと思う。設置場所など問い合せは、根本特殊科学(株) ☎03(333)2751まで！

ドクタートリップ

もっと手軽にストレスを解消する方法はないのかというあなたに朗報！このヘンテコなカプセル『ドクタートリップ』は安価で楽しめる製品なのだ。落ち着きたい時、目を覚ましたい時、Hな気分になりたい時、など8種類の香りが揃っている。目的に応じたカプセルのニオンを嗅いでみると、あら不思議！ そんな気分になってしまうのです！



▲バンダイより各600円（税別）で好評発売中！ 全国有名デパート、玩具店で発売されているので探してみてね

ヒーリングパワー

ビデオ・LD・CDで発売されている『ヒーリングパワー』シリーズは、瞑想効果を高めることを目的に作られたニュージャンルの作品だ。瞑想的世界をモチーフに神秘的な映像や音でストレスを解消してくれる。ポニーキャニオンより、共に税込価格、CD版2800円、ビデオ版3900円。LD版5800円で発売中。



◀ビデオ版の画面なんだか不思議！



◀『チャクラヒーリング』『マンダラヒーリング』『クリスタルヒーリング』の3シリーズが好評発売中！

城山美佳子のお知らせ

今回、活躍してくれた人気アイドル、PumPkin の美佳子ちゃん。11月23日にはファンの皆さんとバスツアーを行います。また、12月23日にはクリスマスパーティーもあります。ラッキー！ PunPkin に関する問い合せはサンミュージック後援会☎03-354-8500まで!!



PROFILE

本名同じ。S44.9.29生。AB型。身長157cm、B85、W60、H86。テレビ東京系『週刊歌謡マガジン』等に出演中。

3Dエキスプレス

最近はガレージキットを手にする人が増えたせいか、以前にくらべて組立てやすいキットが増えてきている。その中でも11月中旬に発売予定の〝ギズモ〟のキットは、群を抜いてカンタンだ。パーツ数が4個で、しかも完全着色ずみ！ つまりカッターと瞬間接着剤があれば、アッという間に完成するのだ。価格も1940円（税別）と、リーズナブル。発売元は海洋堂（☎03-770-6410）。

今月はこのキットを5名にプレゼント。306ページを参照し、「ギズモ」係まで。



▲頭と左右の耳をつければ完成の簡単キット

PRESENTS



ポニーキャニオンから好評発売中のCD版ヒーリングパワーシリーズ3種類を抽選で各3名ずつ、バンダイから『ドクター・トリップ』6種類をセットで各10名にプレゼント。希望商品を書いて「ストレス解消法」係まで応募してネ！

OVA

主題歌歌手（SHOW-YA・寺田恵子）かく語りき



クレオパトラD.C.3 ―パンドラの匣―

新谷かおるの人気マンガ『クレオパトラD.C.』が三たびOVA化！ 主題歌を歌うSHOW-YAのボーカル寺田恵子に、インタビューをしちまったぞ。


◀SHOW-YAのメンバー

――『クレオパトラD.C.3』の主題歌になっているのは。

「先月出たアルバム『HARD WAY』の中の『うちにかえろう』って曲です。そう、SHOW-YAとしては毛色の変わった曲ですね。今までピアノとボーカルだけで始まるのって、なかったですから。いや、自分の曲の中ではいっぱい持っていたんですよ。でもSHOW-YAでは表現できなかったから、今までボツになっていたんですね。たまたま今回は、みんなが気に入ってくれて…。コンサート会場でラストにみんなで歌っているって情景を、頭に思い浮かべて作りました」

――ではニューアルバム『HARD WAY』について。

「前作のアルバム『Outerlimits』は、〝鋼鉄の女〟ってテーマで作ったんです。それに対して今回は〝自由〟がテーマです。その中で私自身は〝自由〟ではなく、自分自身がどういう人間なのか、どんな歌手なのか、どんな女なのか…ってことを突きつめてみたかった。『うちにかえろう』では内容とかイメージとか、いろんな部分で自分を全部、インプットしてみました。作詞は本当は、男性の方なんですけどね」


◀不思議な少女と出会う主人公のクレオは…


◀東映ビデオ 50分 12381円（税込）

きしかわおさむのOVAベスト10

順位	タイトル	発売元
1	機動戦士ガンダムII　哀・戦士編	CBSソニー
2	魔動王グランゾート　最後のマジカル大戦（後編）	タカラ
3	魔動王グランゾート　最後のマジカル大戦（前編）	タカラ
4	ガルフォース　地球章2	ポニー
5	ロードス島戦記　第2巻	角川書店
6	聖闘士　星矢4	東映
7	雲のように　風のように	VAP
8	機動戦士ガンダムI	CBSソニー
9	宇宙戦艦ヤマト2　第6巻	J.A.V.N.
10	宇宙戦艦ヤマト2　第5巻	J.A.V.N.

9月1日～30日オリコン調査

今月の注目作は第7位にランキングされた『雲のように　風のように』だ。日本ファンタジー大賞を受賞した『後宮小説』のアニメ化で、キャラデザインに『魔女の宅急便』の近藤勝也を起用した意欲作だ。もともとはTVのスペシャル番組として製作されたのだが、祝日昼間の放映だったので見逃した人も多かったにちがいない。さて、物語は中国らしい架空の国を舞台に、その国の後宮に入った少女・銀河の活躍を描いている。展開が少しせわしないが、楽しめる佳作だ。ではまた、来月!!

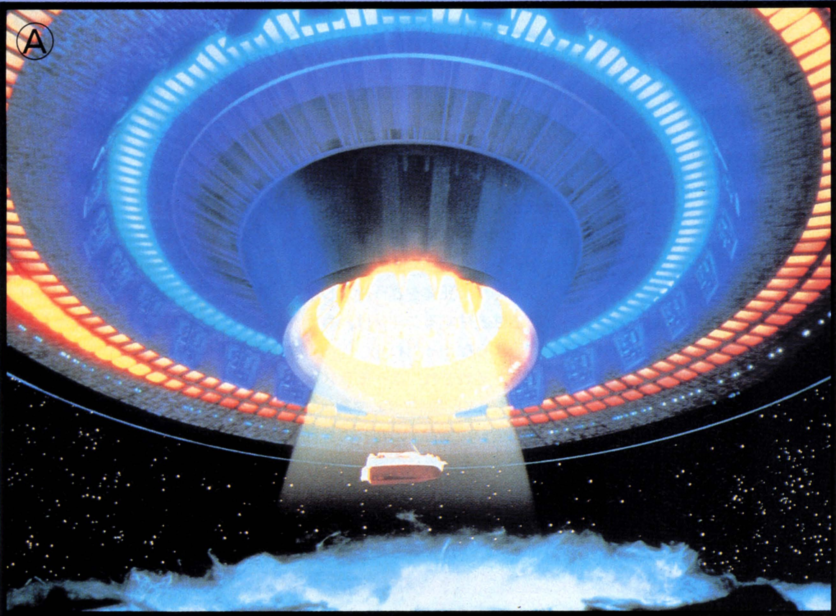
空想科学博物館

VOL. 13

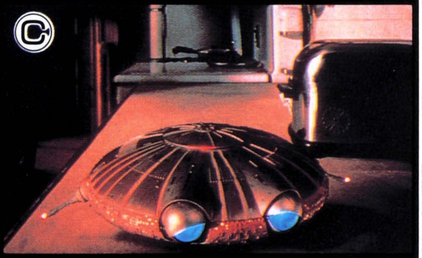
きしかわ　おさむ

8月号の当コーナーでやった"潜水艦特集"に続くSF3D企画が現在進行中。次号では見開きで掲載する予定。正月号にふさわしく派手なものにします。期待して待っててね。

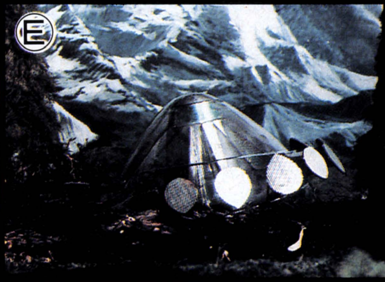
■UFO雑学集(トリビア)

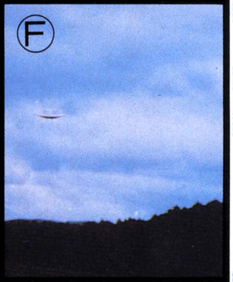




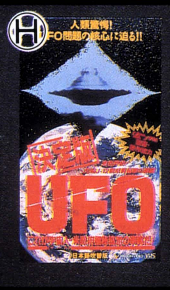












〔写真説明〕Ⓐ『コクーン』Ⓑ『ナビゲーター』(以上CBS FOX)、Ⓒ『ニューヨーク東8番街の奇跡』Ⓓ『ET』(CIC)の映画に登場したUFO。ⒺITC製作のTV作品『謎の円盤UFO』(バンダイ)に登場したもの。ⒻとⒼは、実物!?といわれているUFO写真。Ⓗはパックインビデオより発売中のドキュメンタリー。どの作品もレンタル中だ。

UFO(Unidentified Flying Object=未確認飛行物体)はミステリアスな存在として例年のように話題になる事件を起こしている。昨年の"MJ12"などは記憶に新しいし、その後もソ連でUFOが目撃されたり、いくつかの話題を提供してくれている。

そこで今回はUFOに関するいくつかの事柄を紹介しよう。

まず、神話や伝説を除いて、歴史に残されているUFOの記録は15世紀から存在する。アメリカ大陸の発見者であるコロンブスが1492年10月11日に大西洋上で目撃した発光飛行物体がそれだ。コロンブスはそのとき昼間から夜間にかけて、いくつかの発光物体が上下に飛ぶのを目撃、日誌に書き残している(この事件に関しては、ワシントン・アーヴィングの『コロンブスの生涯と航海』に詳しく紹介されている)。その後、UFOの目撃談は何度も記録されているが、"空飛ぶ円盤"(フライング・ソーサー)という言葉が初めて使用されたのが1947年6月24日に起きたワシントン州での目撃事件だった。目撃者は実業家のケネス・アーノルド。彼が自家用セスナでレーニア山上空を飛行中、白い飛行物体を発見、コーヒー皿(ソーサー)に似ていたと証言したのだ。

また宇宙空間でも当然のことながら無数の目撃例があり、'66年のジェミニ12号、'69年のアポロ11号、'73年のスカイラブ3号のUFO目撃事件では写真も撮影されている。

ひとくちにUFOといっても、その形状や大きさはまちまちで、"アダムスキー型"と呼ばれるドーム状のものから、"皿型""土星型""完全球形""葉巻型"などいろいろなタイプが存在している。

映画やTVの中にUFOが登場するようになったのは1950年代から'60年代にかけてで、それは東西の対立といった社会不安や宇宙開発などの副産物だったようだ。つまり、米ソ対立という図式の表現のひとつとして、未知の外敵VS地球人という侵略SF映画が多く作られたのだ。代表的なものでは『地球の静止する日』(CBS/FOX)、『宇宙水爆戦』(CIC)、『光る眼』(ヘラルドポニー)、『宇宙戦争』(CIC)などがある。

ところが、ここ数年は東西対立の図式が崩れたせいか、友好的な宇宙人ものが多く製作されている。つまり、ある意味ではUFOは世相を反映しているといえるのだ。

UFOが未確認である限り、その話題は尽きることがないだろう(なんちゃって)。

銀幕見聞録

ひょうきんコンビが大活躍！



28歳のエミリオ・エステベスが監督・脚本・出演。弟のチャーリー・シーンと凸凹コンビを見せる。コメディ・センス最高のエステベスに大注目だ。

♠「いや～、E・エステベスはなかなかやるナァ。あなどれないヤツだ」
♥「彼は23歳の時にも『ウィズダム／夢のかけら』を監督しているから、これで2作目よね」
♠「まだ28歳なのに、こんなにノリのいいサスペンス・コメディを作っちゃうなんて、見直したよ」
♥「弟のC・シーンも、コミカルでいい味出してるしね」
♠「笑いの中に、環境汚染問題へのメッセージを出す硬派の面もチラリ」
♥「ふたりが、死体をどう始末しようかと右往左往するシーンは、もう笑いが止まらなかったわ」
♠「脇役もそれぞれ、ユーモラスな味わいがあって印象的だね。マヌケな殺し屋、ドジな警官、ふたりのお目付け役のベトナム帰りの黒人とか」
♥「出番が少なくても、皆、印象に残るのね。コメディって、こういうふうにキメ細かさがないとね」



▲「ふたりはピザ配達人まで巻き込んで、てんやわんやの逃避行をする」♠

♠「元〝ポリス〟のスチュアート・コープランドが音楽監督してるだけあって全編に流れるレゲエも最高！」
♥「ふたりがゴミを集めるシーンはまるでMTVを見てるようだったわ」
♠「共演のレスリー・ホープもいい女だし。絶対おすすめ！　だね」

LAのガベージマン（ゴミ収集人）2人組が、ゴミ箱の中から死体を発見。彼らは殺人事件に巻き込まれることに…。／スバル座ほか東宝系にて公開中。

角川映画 in 1991

角川映画、'91年のラインナップが決定した。いずれも楽しみな4本！　松竹系で公開される。では、その全容を紹介しちゃおうじゃないか!!

さる9月13日、「角川映画・松竹　第1回合同作戦会議」が、東京は銀座東武ホテルで行われた。そこで決定されたのは、4本の劇場用映画の公開ラインナップ。では、その4本を紹介しよう!!



◀『サイレントメビウス』より。兄弟誌「コミックコンプ」でおなじみだ

まず、7月上旬に公開されるのが、『幕末純情伝』と『ぼくらの七日間戦争2』。『幕末～』のほうは、『天と地と』の主役を無念の病気降板した渡辺謙の復帰第1作だ。原作はつかこうへい。沖田総司が女だったという奇想天外な発想の小説だ。しかし、映画ではコンセプトが少し変わり、渡辺謙扮する坂本竜馬が主役。『7日戦争2』は設定&キャストは変更になるが、〝子供をイキイキと描く〟という基本コンセプトは同じだ。そして、8月17日には『サイレントメビウス』『アルスラーン戦記』が、お待たせ！の同時公開。『サイレント～』は「コミックコンプ」掲載のご存じサイバーポリスアクション。『アルスラーン』は田中芳樹のベストセラーが原作だ。



▶作戦会議。壮観なのだ

粒ぞろいの4本。辛いことがあっても、来年の公開を楽しみにしてがんばろう!!

映画に出演、脚光を浴びよう

さて、『七日間戦争2』では主演カップルを一搬公募している。キミはどうだ!?　※応募規定➡●応募資格＝12～16歳（プロ・アマ問わず。ただし'91年3～4月の撮影期間&5～7月のキャンペーン期間中、確実にスケジュールをあけられること）●募集人数＝男女各1名　●賞金＝金100万円（出演料ふくむ）&副賞（海外旅行　同伴者1名）　●応募書類＝履歴書1通（かんたんな自己紹介をつけること）&写真2枚（正面顔写真、全身各1枚）●しめ切り＝'90年11月30日（必着）●発表＝'90年12月15日　●あて先＝〒102　東京都千代田区富士見2-10-36　飯田橋局止　角川書店内「ぼくらの七日間戦争2」オーディション係　●問い合せ先＝角川春樹事務所宣伝部（☎03-817-8558）　●くわしくはテレフォンサービス　☎045-544-9999まで



▲『ぼくらの七日間戦争』より

ナマでいこうぜ！

激闘編

今月は、ちょっと大人っぽいイベントがふたつだ。ひとつは古舘伊知郎。もうひとつは森川由加里。アイドルコンサートのノリはないが、背のびしたいキミにはヨイぞっ。

5000円で、ひとり喋りを聴く夜

9月27〜30日、原宿はクエストホールで行われた「古舘伊知郎TALKING BLUES 3rd ビルの街にガオー！」だよ。



◀「コーカサスの赤のゴルビー」より。舞台の赤さがスゴイ

開演時間は19時。お客さんの大半がＯＬで、会社が終わってから来るので、フツーのより遅い。料金は5000円。ＯＬはボーナスがあるので、これくらいは払えるのだ。つまり、子供の来る所じゃねーんだよ、と無言のうちに威圧しているわけ。ＯＬの他には、ギョーカイ人が多かった。これ見よがしに、社名入りの封筒を持っている人とかね。あと生島ヒロシもいた。なぜか携帯電話を持っていた。公演中に電話がかかってくるのか!? そんなにも忙しいのだろうか。ご苦労なことだと思った。

さて、「ビルの街にガオー！」は４部構成である。１部はＲＡＰ＆JOKE「Love Letter From NY」。ラスタな恰好をした古舘は、顔がデカかった。２部は浪曲「コーカサスの赤のゴルビー」、3部は落語「麗しのYOSHIKOさん」、４部は実況「35億年子宮の旅」てなカンジである。

練りに練られた構成で、大人向けのしっかりした台本がありそうなので、客の方も、それなりの知識がないと笑えない。新聞読んで『ニュースステーション』くらい見ておかないと、ギャグがギャグだとわからないのだ。やっぱり大人の世界である。

終わったときにゃ、もう10時すぎ。いくら原宿とはいえ、平日のこんな時間に、タレントショップの袋を持った中坊はいない。みなさんも、早く大人になりましょうね。





▲ちゃんと三味線弾きのおバアさんもいた。芸達者だ

あのコンサートとは、ぜんぜんちがう

「森川由加里 DEAR FRIENDS CONCERT」。なごやかな雰囲気の、大人のショータイムであった！

このコンサート、ふつうのコンサートとはちがう。情報誌に広告をうっていない。といって、秘密裡に行われたワケではない。これはＴＢＳラジオ『森川由加里ポップス』(日曜16:00〜16:30) の公開録音。入場希望者はラジオで集められたのだ。

そのせいか、このコンサート、客層がふつうのアイドルのコンサートとはちがう。あの殺気立った雰囲気はない。老若男女がおだやかな顔つきで集まってきている。カップルで来てる人もいる。なんだか日曜学校みたいである。

さらにこのコンサート、舞台の大道具がちがう。番組スポンサー、三菱自動車のクルマ、ディアマンテがで〜ん！ と舞台上座に鎮座ましましていたのだ。しかもこのクルマのキャッチコピーは、「あのクルマとは、ちがう」だったのである。

スミからスミまで“ちがう”のであった。







◀だいたい森川由加里って、いわゆるアイドルじゃあないものなー

◀ポーズがカッコイイのであった

撮影／江尻宏明

ヘキなカントク實相寺昭雄の ナメてかかれ！

腹が減っては戦はできぬ…。映画作りでも同じことだ。実さんにとって、ロケ先で出る弁当は、けっこう気になるもんであった。食べ物の恨みは怖ろしいのだ。



イラスト／塩見正一

ハンペンの怨み

妙な言い方だが『怪奇大作戦』のころの円谷プロは面白かった。『ウルトラQ』以来つづいた特撮のツケが溜ったのか、おそらく経営は火の車という感じで、その中からあの企画も出てきたと思う。

巨大化するヒーローもなし。従って大がかりなミニチュアもなし。スタッフは本編と特撮の一班体制。電飾一杯の本部セットもなく、特殊な乗りものもない。という輪郭は毎週怪獣を生み出していた時間とお金の悲鳴から考えられたのだろう。ま、もちろんここらでちょっと目先を変えたい、という気持ちはあったろうが。

特殊な乗りものがない、といえば嘘で、SRIの隊員たちが乗るミニ・カーはあったのだ。当時のスバル360に少し手を加えたものだったと思う。それに、緊急のときの簡単な隊員服もあった。

しかし、その両方共、あまり使わなくなったし、キャラクター・グッズになるほどのものではなかったからだ。

面白かったというのは、火の車でテンヤワンヤの内情だったせいか、プロデュース側の注文が行き渡らず、現場にお金はなかったけれど、監督としちゃあ勝手なことができたからだ。

さてさて、そんな火の車の『怪奇大作戦』のときは、ロケでどんな弁当を食っていたのだろう。思い出せない。当時、円谷プロは近郊ロケでも、弁当が支給される決まりだった。

それ以前、京都映画へはじめて仕事に行ったとき、円谷プロの習慣が身についていたから、監督の私だけ昼食がなかった経験がある。山の中で近くにドライブ・インもなく、スタッフたちがピクニックのように手造りの弁当とポットのお茶を楽しむ中で、弁当が支給されるものとばかり信じていた私は茫然とした。〝グウ〟と腹を鳴らす私に同情して、スタッフが少しずつ分けてくれたけれど、そのころは〝痩せの大食い〟と言われていた私だから、もし親切なスタッフにめぐり合っていなかったら、午後の撮影ではブッ倒れていただろう。しかし、手製の弁当を各自がひらく姿というものは仲々いいもので、和やかな雰囲気になる。まずいおしきせの弁当を、かき込んでしまう風景とはちがう。京都映画は、いまもあのピクニックの良さが残ってるだろうか。

円谷プロの弁当は、さる仕出し屋とある学生食堂のふたつが主だったように記憶するが、その弁当を食うことで、午後の撮影からは力がぬけてしまうことが多かった。

「ああ、リッチなとんかつ弁当だ！」

と、箸を衣に通せば、やけに柔かい。

「きっと上等なひれ肉だぜい」

と、噛りつけば、中味はハンペンだった。力がぬけてしまうのも当り前だ。カツに見せかけたハンペンなんてそれまで知らなかったし、またやけにこのメニューが多かったこと。『ウルトラマン』のときですらハンペンだったから、『怪奇』のときは思い出さない方がマシかもしれない。

朝出発の折に、夜間までロケがつづく場合、制作が昼ばかりか夕食の分まで、すごい量の弁当をロケバスに積み込む光景を思い出す。昼はハンペンのカツ。夕方は、と蓋をとればこれも同じハンペンのカツ、といったことがしばしばで、思い返せば『ウルトラ』の本編をつくっていた原動力はハンペンだったのだ。

「おっ、今日は形がちがう。串カツじゃねえか」

と、よろこんだのも束の間、ちくわのカツだったこともあり、カマボコのカツもあったかもしれない。とにかく、円谷プロの頼んでいた仕出し屋の親爺は、歯ごたえのないものを揚げるのが趣味だったようだ。

でも、その当時からくらべて、現在ロケの弁当が良くなっているとは言えまい。本当はスタッフにいいものを食わせれば働きもちがうと思うのだが、ケチをして能率を落としているような気もする。

もっとも、弁当に拘っているのは監督の私だけで、スタッフたちはそんなこと気にもとめていないかもしれない。ハンペンの怨みをもち続けているのは、私だけかな、と恥ずかしい気もする。

コーディネイト／河崎実　ロゴイラスト／近藤豊

※先月号のイラスト内写真は、講談社提供によるものでした。表記がなかったことを関係者各位にお詫びいたします。

河崎実の熟女にアタック

今回の「熟女」は昭和40年代に一世を風靡したテレビの、「青春シリーズ」『サインはV』のハツラツ娘・岡田可愛さんだ。その明るく健康的な雰囲気は今の女優さんにまったく見られない独特のノリ。今も女実業家としてハリキル可愛さんのパワーにはあてられっぱなし!!





▶結婚して落ち着いてから女4人で今の会社始めたのよ



▼当時の資料を見て「ヒャー！　涙がでちゃう」と勧喜

第二回 岡田可愛さんの巻

ホーント青春を謳歌したのよ、ワタシ!!

岡田可愛さんといえば、東宝のテレビ部の屋台骨を背負っていた人。日本テレビの『青春とはなんだ』『これが青春だ』『でっかい青春』『進め！　青春』四部作の女子高生レギュラー、続く『サインはＶ』(TBS）の主人公朝丘ユミ役で日本全国を感動の嵐に巻きこんだ凄いお方。今いくら「〜(ナニナニ)ブーム」といったってこのときのものに比べたらチャンチャラおかしい。

──よく考えたら、私が出てた番組って皆視聴率トップのものばかりなのよ。『サインはＶ』の後の『大江戸捜査網』まで全部。今の仕事の助けになってる部分もあるし、ホーント私の青春は誇りに思ってますよ。中でも『サインはＶ』は、私が主人公の朝丘ユミそのもので、悦に入ってやってて、すっごい気持ちよかった。でも私ホッントバレー下手なの(笑)。〝いなずま落とし〞っていう「魔球」を打てる設定なのに猛特訓しても全然ダメ。鳥取でロケした時なんかファンが何千人も見てる前でやらなきゃいけなくてね。仕方なくサーブ打ったらとんでもない方向へいって「ウワーッ」て大爆笑されて参っちゃったわよ(笑)。でも自由奔放に遊びましたよ。松本めぐみ(現加山雄三夫人)とコンビで赤坂のゴーゴークラブ(？)で朝まで踊ったりね。ホーント、あたしは「青春を謳歌したッ」て思う。

そこまでキッパリ言い切る可愛さんの目は、今も輝く!!



◀『サインはV』のレコードを手にV!! 番組は今も大人気

「KID'S ANGEL」を、よろしくね!!



▲「息子が7歳てね」ファミリーで着れるオシャレなトレーナーとか素敵なものばかり

岡田さんのお店「KID'S ANGEL」は東京・青山(☎03-746-0247）の他に渋谷(☎03-463-5425)、大阪・西宮(☎0798-74-3951）と広がるオシャレなブティック。お母さんに聞いたらよく知ってるからたまにはコミュニケーションしろよ!!　本誌を見せると安くなると思うよ(多分)。



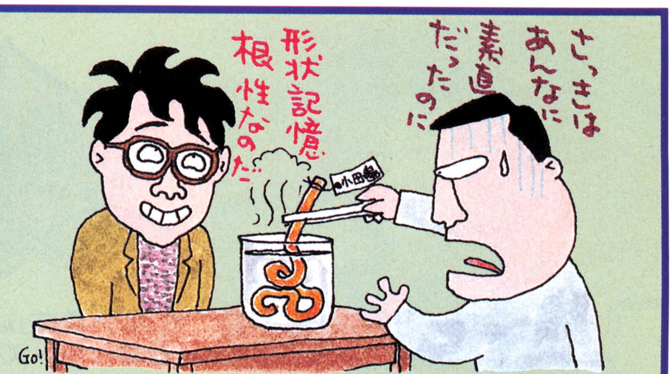
▲嬉しいことに読者プレゼントだ。トレーナーとポシェット。「熟女にアタック」係まで

撮影／舟喜力

小田嶋隆の

21世紀健康法

**もし、すべてを疑えという者がいたら。
しかも、その者自身が、信じられぬとしたら。
若者は、いったいどうすれば救われる？
さあ、読んで心を千々に乱すのだ!!**



子供の頃、私は、極度の虚弱体質であった。

私は、学校までの300メートル足らずの距離を歩くのに４回の休息を必要とし、しかも、その休息のために椅子を持ち歩いていたおかげで、椅子の重さに負けてしばしば失神した。であるからして、私は、不意の失神に備えてベッドも持ち歩かねばならなかったわけなのだが、当然、そのベッドの重さも私を失神させずにはおかなかったのである。

そんなわけで、でかいベッドと鉄製の椅子と薬箱と水筒と弁当箱と着替えと風呂桶とランドセルを背負った私が学校に着く頃には、いつも下校のベルが鳴っているのだった。

「おお、オダジマ、よく来たな。下校時間だ。さっさと帰れ」

という教師の声を聞く時、私がどんな気持ちだったか、諸君には想像できるだろうか。

私は、登校が終わった瞬間に下校を始めなければならなかったのである。そして、８時間かけてやっとのことで家にたどり着いて、飯を食って、寝て、目が覚めると、もう登校の時間がやって来ていたのである。

さて、ところがどっこい、二十数年前に虚弱児童であったガキが、今では体力ギンギンのアブラぎった中年男になっている。

そう。現在、私は、腐ったバナナを二十本食べても絶対に食中毒を起こさない強力無比な消化器官と、夜道でゲロを踏んでも決して怪我をしない不死身の皮膚を身に付けている。嘘のように聞こえるかもしれないがこれは本当の話だ。事実、私の主食は腐ったバナナであるし、また私はほぼ毎晩自宅前のゲロ（自分のものだが）を踏んで転んでいるにもかかわらず、無傷である。

では、なぜ、私は、健康体を獲得したのだろう。その秘密は、実は、根性にある。

といっても、ド根性でジョギングをしたとかそういったことではない。私の場合、根性が曲ったおかげで体が強くなったのである。

思えば、虚弱だった頃、私の根性はまっすぐだった。そうだとも、考えてもみたまえ、よほどまっすぐな根性でも持っていなければ、「下校のための登校」などといった空しい作業を６年間も続けることはできない。

しかし、クラスの悪ガキどもに「のろま」だの「亀足」だの「亀アタマ」だのとからかわれ続けているうちに、私の根性は徐々に曲がってきた。

「ちくしょお、こんな世の中はめちゃくちゃにぶっこわしてやる！」

と、登校路を這いずりまわりながら私は、世界を呪い、人間を怨み、人生を憎んだ。

するとどうだろう。私の根性の曲り具合に合わせるようにして、私の体は徐々に力を発揮しはじめたのである。

そう、肉体というものは根性が曲れば曲るほど丈夫になるものなのである。

動物の世界では、一般に、自分のカラに閉じこもった亀のようなひねくれ者や、鯨のように哺乳類のくせに海に行っちまった変わり者の方が長生きをする傾向がある。

人間でもそうだ。老いてなお盛んなのは、嘘つき政治家や悪徳弁護士、生臭坊主、陰険教頭といった連中と相場が決まっている。

であるから、諸君も長生きをしたかったら何よりもまず、根性を曲げることだ。

こんなことを言うと、

「では、根性はどうやって曲げるのですか？」

ってな素直な疑問を抱いているようではだめだ。根性を曲げるためには、まず、すべてを疑ってかからなければならないのだ。

つまり、これまでの私の話は、信じてはいけないのだ。しかも、この「信じるな」というアドバイスにしたって、無論のこと、そのままうかつに信じて良いものではない。

「信じずに信じる」これだ。♨

イラスト／中野豪

JOT 吊端撃彦のオナニー放談

全日本オナペットTOP40選考委員会

超久々の大型新人・仙葉由季嬢初登場!!

フォーッフォッフォッ、フォーッフォッフォッフォッ！　最近は毎朝起きると寒くて寒くていたしかたのない吊端である。しかしこんなとき、ぬくいフトンの中でまず目覚めのオナニー。終わってイチモツをティッシュで拭うと、身も心もすっかり暖かになり、その日１日の活力もわいてこようというものよ。秋から冬へのこの季節、まさにオナニーはスタミナの素か!!



▲仙葉由季『とんでもナイト・イン東京・淫火』（小さな映画会社）　このエキゾチックな目がたまらんぞよ

というわけで今月のチャートである。初登場いきなり３位の仙葉由季は、樹まり子、小沢奈美に変わり、次代のクィーンを担うにふさわしい逸材であると吊端は思わずタイコ判を押してしまうほどの入れ込みである。いんや、久しぶりのタイコ判娘の登場よのう。吊端の右手も久びさに活気づいているではないか、フォッフォッ。その仙葉由季は、キツい目が印象的な個性あふれる娘。上を向いた乳首、バツグンのプロポーション、フェラをしながら小悪魔っぽく上目づかいで男の顔をのぞきこむ目が、やたらエゲツなくてセクシーである。う一む、大人のこき心をしっかと狂わせてくれるではないか。



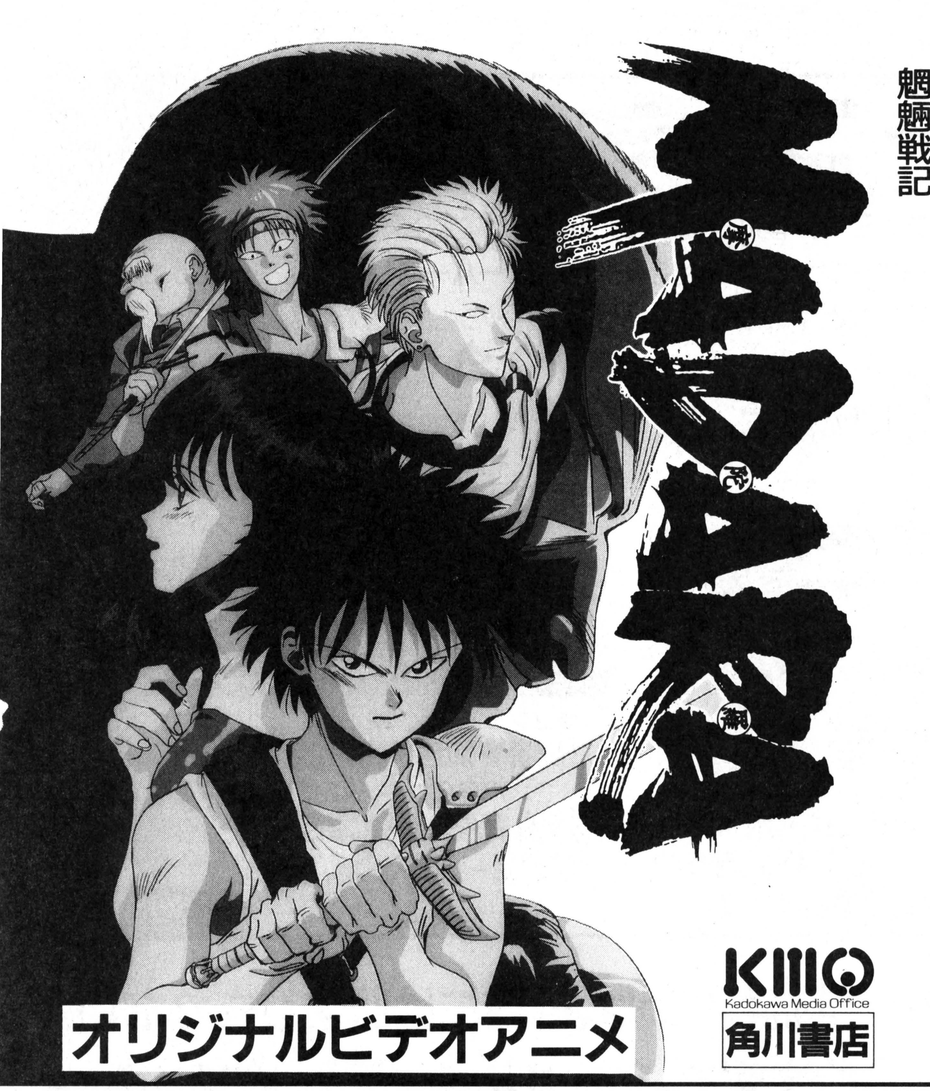
◀森尾由美子『まいっちゃった』（ダイヤモンド）

８位㊗の森尾由美子は、歯並びのかんじが森尾由美似のポッチャリ可愛い娘ちゃん。わけもなくバックから犯したくなるのもいたしかたなかろうぞ。

今月	先月	GAL
1	1	樹まり子
2	2	田中露央沙
3	初	仙葉由季
4	3	小沢奈美
5	6	夏樹聖子
6	5	松坂季実子
7	7	庄司みゆき
8	初	森尾由美子
9	10	高倉真理子
10	8	橘優希

●プレゼントの応募要項

ドラゴンジム各ページのプレゼントを希望する方は、各係の前に「ドラゴンジム」と書いてください。また、「ドラゴンジムで面白かった記事、面白くなかった記事」も必ず。そうでないと無効となります。無効が多すぎプレゼントがあまると、ＦＴ君は「オラがもらえるかもしんねえ」と喜ぶかもしれませんが、担当Ｅは残念です。よろしくお願いします。



新たなる伝説の誕生を、今、キミが体験する!!

ついに『MADARA』がビデオに登場する。もちろん、オリジナルストーリー。摩陀羅が、夏凰翔が、聖神邪が、新しい運命を歩み始める。――そう、これは新たなる真王伝説の誕生なのだ。今、全2巻同時予約された方には、豪華特典が付いてくる。キミももうひとつの摩陀羅と出会ってほしい!

原作/田島昭宇
with MADARA PROJECT

第1巻/'91年3月末発売予定
第2巻/'91年夏発売予定
●各巻9,800円(税込)

60分カラー/VHSのみ
製作/角川メディア・オフィス バンダイ

ビデオ予約受付中

お申し込みは下の予約申し込み書に必要事項をご記入のうえ、角川書店通信販売課までお願いします。
あて先/〒113 東京都文京区本郷6-17-9 本郷綱ビル 角川書店通信販売課 ☎03(817)8535

本作品は直接角川書店に、下の申し込み書でご注文いただけるほか、全国の書店店頭でも予約できます。

キリトリ線

予約申し込み書 コンプティーク 角川書店

ビデオ版 魍魎戦記 摩陀羅(全2巻)

オリジナル・ビデオ・アニメ/60分カラー/VHSのみ/各巻9,800円(税込み)

ご住所 〒 ☎	●第1巻・第2巻同時予約申し込み セット
お名前 (フリガナ) 年齢 生年月日	●第1巻のみ予約申し込み セット

ドラゴンコミックス

摩陀羅単行本 **絶賛発売中**



第1巻 胎蔵編
第2巻 両界編
第3巻 変成編
第4巻 輪廻編

B5判変型/定価 各900円(税込)

ニューアイテム続々登場!!

KMOオリジナル・グッズシリーズ 通販情報!!

大好評のKMOオリジナル・グッズシリーズ、
NEWアイテムも加わり、ますますパワーアップ!!
さあ今すぐ申し込んで、友達に自満しよう!!

KMO Original Goods Series

キャラクター・テレホンカード

キミの大好きなキャラクターがテレカに!!
ファン必携。度数は各50。

各¥1,100(送料込) ※テレホンカードは非課税商品です。

商品番号 T−17



商品番号 T-18　商品番号 T-19　NEW!　商品番号 T-20　NEW!



NEW

商品番号 T-21

人気の「ロードス島戦記」に、
豪華3枚組テレカが登場!

¥3,100(3枚1組、送料込) ※テレホンカードは非課税商品です。



キャラクター・テレホンカードII 表紙シリーズ

大人気コミックスの表紙がそのままテレカになった!
シリーズで揃えよう!! 度数は各50。

各¥1,100(送料込) ※テレホンカードは非課税商品です。

商品番号 H−1　商品番号 H−2



商品番号 H−3　商品番号 H−4



商品番号 H−5　商品番号 H−6



アルミカードケース

テレカやキャッシュカードなどが、
スッキリ収まるオシャレなカードケース。

各¥750(税・送料込)

商品番号 A−1　商品番号 A−2　商品番号 A−3



下敷&リトルケースのステーショナリーセット

商品番号 S−3

各¥1,235(税・送料込)

裏にも楽しい絵がイッパイの下敷。そして、シャーペン、マーカー、水性ペンが4色、の 計6本が入った便利でコンパクトなリトルケースのセット。



宇宙英雄物語

お申し込み見本

払込通知票 〈オモテ〉

口座番号	東京 3-541658	金額	2335
加入者名	㈱角川メディア・オフィス	料金	円
払込人住所氏名	(郵便番号□□□-□□) 自分の住所 氏名 電話番号	備考 / 受付局日付印	

〈ウラ〉

通信欄

●ロードス島戦記OVAのテレホンカード T-17 1枚
●宇宙英雄物語のステーショナリーセット S-3 1個
18歳

お申し込み方法

お近くの郵便局へ行き、郵便振替の青い普通払込用紙に以下のことを記入し(払い込み手数料は自分で支払って下さい)、商品の代金を振り込んで下さい。

①あなたの住所、氏名、郵便番号、電話番号。名前には必ずフリガナをつけて下さい。

②通信欄にあなたの欲しい商品名、商品番号、数量、そしてあなたの年齢を書いて下さい。

③振込先の口座番号は、**東京3-541658**。加入者名は、**㈱角川メディア・オフィス**。

返品について

不良品の場合及び品質等にご不満の際は理由を書きそえ、商品の到着後7日以内にご返品下さい。なお、返送料は不良品の場合のみ小社で負担いたしますが、それ以外はお客様のご負担になります。

※なお、商品は払い込みの確認後、3〜4週間前後で配送致します。

問い合わせ先

●商品の発送、代金については、㈱サンデックス内 KMOオリジナル・グッズ発送センターまで。〒141 東京都品川区上大崎4-5・26-4404 ☎03-490-1511

●商品の内容については、㈱角川メディア・オフィス 〒102 東京都千代田区九段南4-7-16 市ヶ谷KTビル ☎03-221-9381

KMO 角川メディア・オフィス
〒102 東京都千代田区九段南4-7-16
市ヶ谷KTビル ☎03-221-9381

※郵便局での払込時に受け取る「払込票」は、領収証の代わりになるものです。大切に保管してください。

女神（イアテイルス）に首ったけ！



最後の迷キャッチ!!

迷キャッチのコーナーの最後を飾るのは、やはりこのお方しかいらっしゃいません。〈北海道／Moo〉くんのキャッチはちょっとヨイショが強いようだけど、イア様には勝てましぇ〜〜〜ん♡

迎先生に直撃インタビュー



Q ズバリ、ウェイカ・バーンのプロポーズの言葉は？

〈埼玉県／道尾総司〉

おっと、しまった。キミは10月号でも登場した道尾くんじゃないか。しかし、この質問はぜひとも迎先生の回答を聞きたい！　そういうわけで、再び採用だ。さあさあ、いったいどんなセリフでデュナを口説（くど）いたんだ、このおじさんはっ!?

A





コミック第1巻
12月1日発売！
おっ楽しみにィ♡
comic／迎 夏生　定価900円(税込)

最後の最後に ひと言いわせてっ！

約1年半（正確には17カ月だ！）もの間、皆さまにご愛読いただいたコミック『ルーンワース』も、これでホントに最後の最後。皆さまの熱い応援に心から感謝します！　今度は単行本でまとめて楽しんでくださいな（第2巻も来年3月発売）。チャバルたちをいつまでもよろしくっ♡



▶熊本県／いけなが　キミは熱心な投稿者でありました

そ・れ・で・は・♡



▲東京都／月影　うまく決まりのイラストが送られてきましたな。そういうわけで、皆さま！　さよ〜ならぁ〜っ!!



▶東京都／ぼびぼびんぼん　某出○裕氏も見たがったという幻の名場面。誰もが心残りであるハズだ

Rune Worth Club
ルーンワース倶楽部
最◆終◆回

人気投票 最終結果

5月号から8カ月にわたり集計してきた『RW』人気投票の最終結果の発表だっ!!

第1位 ウィル・ポー 166票



▲岐阜県／姫宮ありす　やった！さぁすがウィル・ポーのファンはしぶといわ。奇跡の大逆転だぁ～

第2位 ラカ 162票



▲宮崎県／成瀬珂波　先月はついに1票差で1位になったのに……全国のラカ・ファンよ、泣くな！

第3位 チャバル 81票



▲神奈川県／尾山太郎　いまいち票が伸びなかった主人公チャバル。敗因はやっぱりこの食い意地か？

第4位 イアティルス 28票



▲香川県／森峰子　ん一今日も幸せ♡　この半分眠そうな笑顔にガルちゃんも全面降服

第5位 極道くん 27票



▲東京都／来々軒　2月号の付録で登場したコイツがここまでのし上がってこようとは

第6位 フェムリュー 26票



▲神奈川県／破雲泥　番外編で主役もらっといて、何をぬかすか、このヤロ(ライヴ談)

第7位 サザ 18票



▲福島県／氷魚まい　ほんとに健気だったサザくん。キミには幸せになってほしいぞ！

第8位 マーサちゃん ウェイカ・バーン 17票



▲静岡県／時羽兼成　えーん、あんなのに負けちゃってごめんよお。ほんとはキミの笑顔がイチバンさ



▲兵庫県／MAKOTO★　最後にピッチピチのいい男に戻れてよかったねえ

第10位 コロンコ ライヴ 15票



▲兵庫県／嶋村豊喜　いつでもキミのそばにいてくれるかわいいコロンコ。1匹206円で発売中(ウソ)



▲東京都／たくみ秋己　最後に男の面目躍如。でもコロンコと同票だ……

圏外12位 ハティ 13票



▲愛知県／みそかつ失地王　お姉さま、あとでライヴをぶたないでね

泣くなフェムリュー、いつか報われる日も来る…といいね(笑)



ちゃんちゃん！

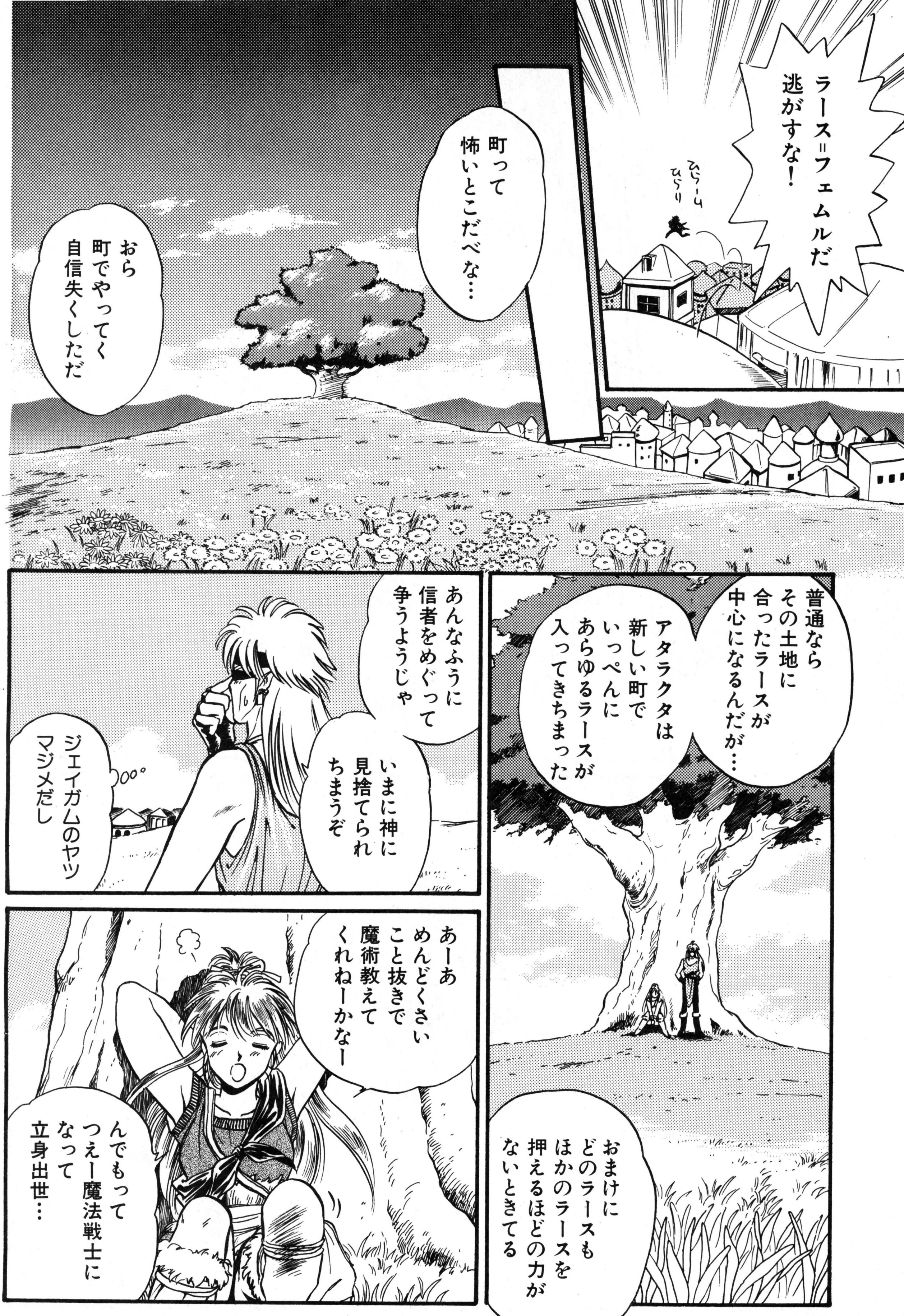

あーあー…
やってくれたね――…
でも
これで
きれいさっぱりー
この町にはラース=フェムルと我が地下教会しかなくなった…
お嬢さんいかがかね？
我が神ならばあんたを受け入れると思うがね？
魔力を…力を求める者には惜しみなくお与えになる神…
ホントけ!?
あっ…アーシャ！
だめだアーシャあの教団は…
ラース=フェムルだってこれ・・だべ？
信用できね！


てめェらに
教会なんぞ
いらねーっ!!
ひゃあああ…



みつけたぞ
ラース=フェムル！
これは
ラース=フェムルの
出る幕じゃ
ないぜ！
さっさと
ボロ教会に
帰れ！
そういや
ラース=フェムルは
いないじゃんか
なんだべ
さすが
俺の信者たち
あさましく
ないぜ！
ん？
はた
はた
はた
はた
あれが
あれが
アタラクタの
ラース=フェムル
教会…!!
はた
はた
正直者が
バカを見る
それがここの
やりかたたか！
てめェら…


こらこら そんな邪心を持ってちゃだめだ まずは神さまを尊敬して…
愛さなきゃ
そ…それより アーシャ 俺に この髪を…
み… みつあ…
あ…？



ラース=フェムルだ
逃がすな！
町って
怖いとこだべな…
おら
町でやってく
自信失くしただ
普通なら
その土地に
合ったラースが
中心になるんだが…
アタラクタは
新しい町で
いっぺんに
あらゆるラースが
入ってきちまった
おまけに
どのラースも
ほかのラースを
押えるほどの力が
ないときてる
あんなふうに
信者をめぐって
争うようじゃ
いまに神に
見捨てられ
ちまうぞ
ジェイガムのヤツ
マジメだし
あーあ
めんどくさい
こと抜きで
魔術教えて
くれねーかなー
んでもって
つえー魔法戦士に
なって
立身出世…


どげーっ
スッ
やんだーっ!
なんだべ助けてけろーっ!
アーシャこっちだ!
ヒュッ


ふっふっふっ
家族の人達もこのラース=ジェイに入信させるのです！
いいですね!?
か…家族は関係ねえでねえか！
いーえっ！
信者が増え教会が大きくなれば神はお喜びになる！
それだけご加護も魔力も増すというもの！
ズイッ
おら 黙って家を出てきただ…
ザ…
いっぺんでも顔合わせたら連れ戻されちまうだ…
とっとりあえずパンフレットだけもらっていくだーっ！
ぴゅーっ
あっこら待て！
あの娘を逃がすな！貴重な入信者をほかのラースにとられるな！
オーーッ！



…それで？
お嬢さん お名前は？
アーシャ・ハン
齢(とし)は？
17だ
ふんふん
ご家族は？
えーと…
あ…
とーちゃん かーちゃん ばーちゃん…
それと にーちゃんが 3人…
ご家族は ラース＝ジェイの 信者では ないのですか？
おらの家は 山ン中の一軒屋 だもんで… 教会なんてもんは 行ったことねえだよ
わかりました… 入信を 許可しましょう
しっかり 勉強して りっぱな導士を めざしてください
ほんとけ？
感謝するだ！
ただし…


なにいうか！
ドスドスドス
おまえだってナンパ同然のことしただろーが！
さすがラース=フェムルカルいい！
ひーっ
ヒラ…
ラース=ジェイ…
火神ジェイガムのラース…
おらのとうちゃんは炭焼きだァ
火の神さまに感謝しとくのがすじだべな
たたたっ
あ…アーシャ！
どどん！



な…
まわし者も
なにも俺は…
それより
お嬢さん　ぜひ
ラース=クゥインの
教会にお立ち寄り
を！
いまなら
導士さまの
ありがたい
お説教を
やってます！
わら
わらわら
こらっ
この人は
ラース=ゲンプが
先に声を
かけたんだぞ！
だーーっ!!
やめんか
あさましい！
四聖天のラースは
兄弟同然！
それが信者を
求めて争うとは…
神が
黙っちゃ
いないぞ!!


おら アーシャだ いまのホントけ?
せっかく町に出てきたんだ おら きれいな服さ着てえだよ
だろう? 君のような美しい空色の瞳の人には風のラースがふさわしい…
夏風のような衣をまとって祈りを捧げる君を見たい…
だ————っ
だまされちゃいけません!!
ラース=フェムルのまわし者め!!


ヒュルルル。
ああーっ!
おらのチラシーっ!!
ラース=ゲンプなんてダメだよ
魔術の修業をしようもんならず——っと土色のローブしか着せてもらえないんだから!
きみ名前は?



タターッ
よろしくねーっ！
なになに…
″大地の神ゲンパダルがあなたをお守りします″
″あなたもラース＝ゲンプに入信しませんか″
ラース=ゲンプ通信
ココ！
へーえ 大地の神けえ…
大地ってば生命の源だべな強そーだし
よっし！ここにすっぺ！
！



そ…そんなに
いろいろ
あるんだべか…
知んなかったただ…
そう
あるには
ある
が…
お嬢ちゃんの
お気に召す
ラースがはたして
みつかるかな?
ふっふっふっ…
また
会おうね
お嬢ちゃん
ふっふっふっふっ
またね
ヒュウウウウ
なんだべ
みょーな
おずさん
結局
教会の場所
教えてくれねえ
でねえか
タタタッ
はいはいはーい!!
教会ですねーっ!
はいっ

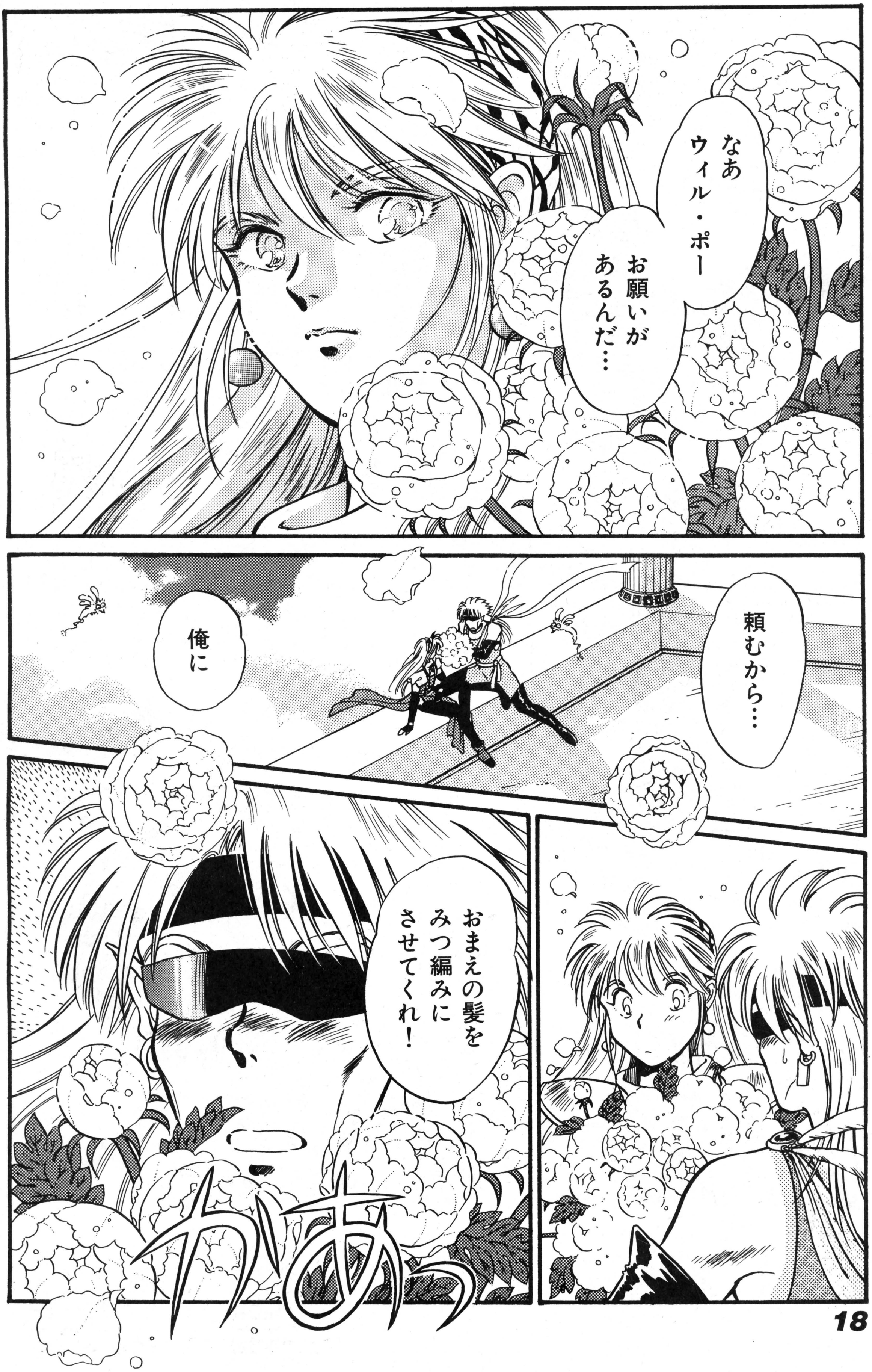

おっと いけねえ
つい興奮して
ホホホ
いなかもんだと思われちまうべ
あんのー おずさん
教会に行きたいんだけんど どこだが教えてけろ
教会？
なんの？
え？
お嬢ちゃん どうやら魔術士になりたいようだが…
それなら まずラースを選ばねば…
火のラース？ 水のラース？ 地のラース？ 風のラース？


おらの村から歩いて10日
いちばん近い教会のある町!
これでおらも教団(ラース)に入信して魔術の勉強ができるだ!
んだらば…んだらば…
立身出世も夢じゃねえべ!
あーははは



!
どきん♡
ウィル・ポー
そっくり
じゃんか！
アタラクタ…
や…やっと
着いただ…


ふん バーカ
ああ〜〜〜
ぺたん
ウィル・ポぉ〜〜〜
また ふられた! れたっれたっ
ええい! うるさい!!
俺の愛情表現が まちがってているのだろうか…
ウィル・ポーは いまだに俺を 相手にしてくれない
ウィル・ポーだけじゃないけど…


なあ
ウィル・ポー
お願いが
あるんだ…
頼むから…
俺に
おまえの髪を
みつ編みに
させてくれ!
がぁっ


Rune Worth
Rune Worth, it has the world of the boundry between lightness and darkness.
Everything had been born there and then flourished and died there.
1989 © T&E SOFT
フェムリューが見つけた金髪の少女は…!?
神の愛をあなたに…
これはうれしい『ルーンワース』番外編♡
風に誘われて…
迎(むかい) 夏生(なつみ)
世界設定／T&E SOFT®



コミックコンプオリジナル
特製カレンダー
特別付録
期待セヨ!!
イラストはオール
描き下ろし!!
麻宮騎亜、迎夏生、羽衣　翔
真鍋譲治、沢田　翔

ナンテコッタ電波

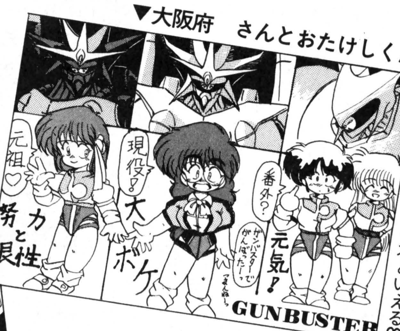
ついに連載開始１周年。ホントはめでたいはずだけど、そうま先生急病のため本編コミックがおやすみになってしまいました。ストーリーもようやくクライマックス、あとは怒濤と感動の最終回をめざし突っ走るだけだったのに…。でも嘆いてるヒマはない！ ぼくらには恐怖の年末進行が待っているんだ。そうま先生立ち上がってくれよ～。

▼東京都　市井ひろみくん



９月号に続いて今回も大力作の西野先生。成長絶対の優良株、他の作品も読んであげるべし！

▼大阪府　さんとおたけしくん



よく見てるし上手に描けてる。キミこそトップファンのお手本といえる♡

▼大分県　ダース㋛ベイダーくん

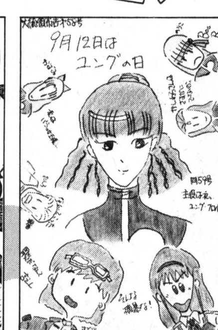
そうそう、わかる人にだけわかるそうま先生のシュミ。マイナーなメカネタに通じるキミ、やるな！





▲奈良県　藤沢　篤くん

ややこしい設定をわかりやすく説明してくれて感謝♡

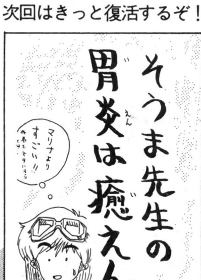


▲埼玉県　豊田達也くん

なにゆえみなさんマスクを描き忘れるのでしょうか？

▼神奈川県　闇のトップくん

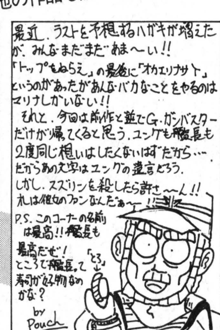
心配かけますねー。でも確実に快方に向かってます。次回はきっと復活するぞ！





▲東京都　かむいさん

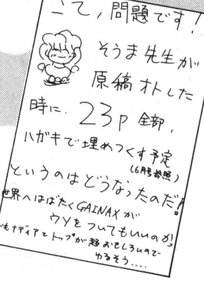
３人の描き分けがうまい。そうま先生に匹敵するぞ



▲石川県　村田達也くん

そういうキミもパルスイートの100倍ぐらい甘いな…

▼福島県　谷田部淳一くん





▲岩手県　魔道士ぼびーくん

どんなに遠くても電波は届く。これからも応援してね

▼新潟県　居留　守くん

残念だったねキミ。「先着順にやったまで」なんだってさ



説明しよう！ ハガキが４P分しかなかったからだ!!

▼東京都　魔界医師さん



幸せなキミは毎月新婚生活レポートをここに送ること!!（関係者一同）



◀北海道　波雫さん

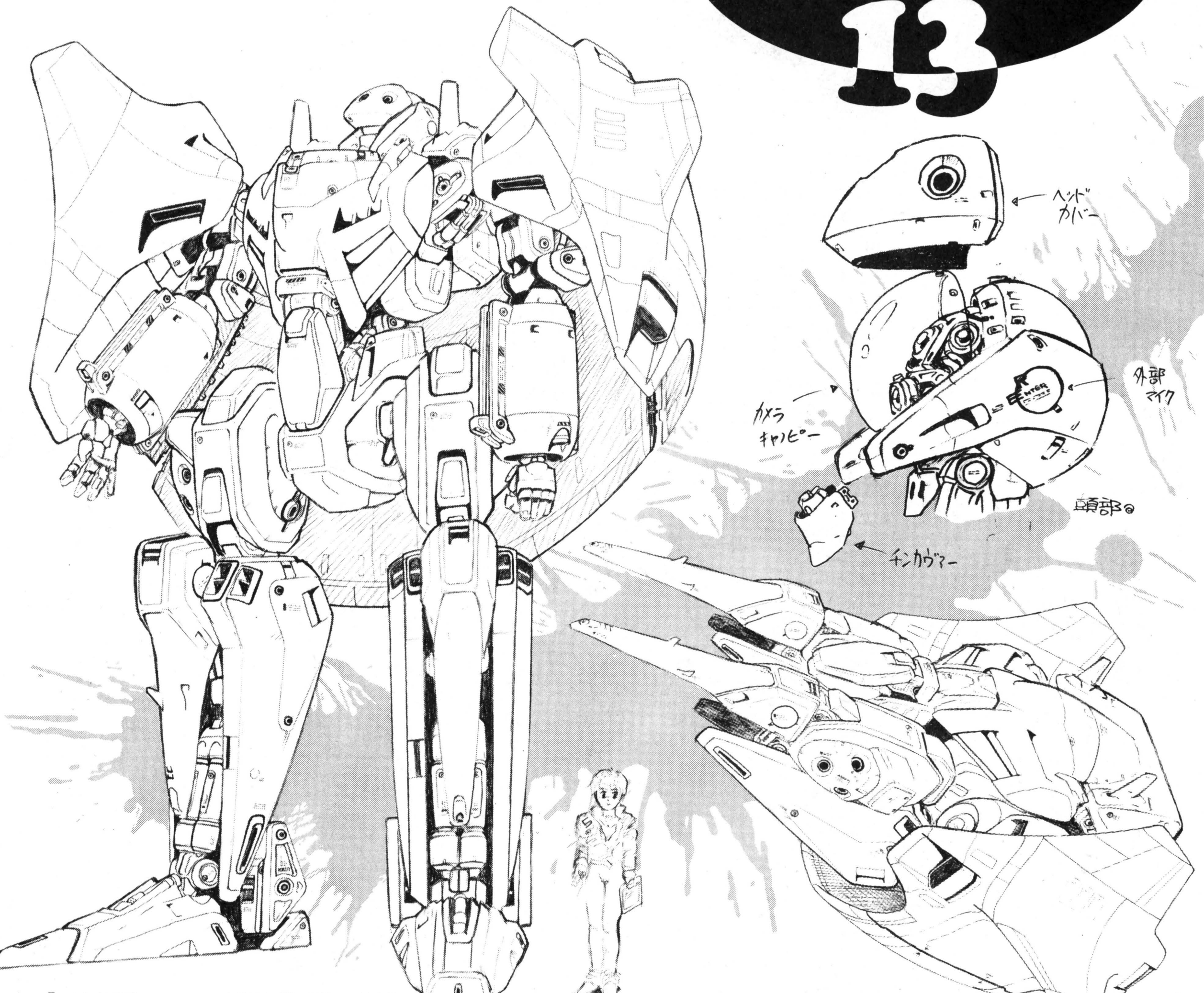
心配めされるな。単行本２冊分は続けるというのが関係者の思惑だぞ

お便り発信待ってるぞ！

あて先は　〒102 東京都千代田区九段南4-7-16 市ヶ谷KTビル　コンプティーク編集部「ナンテコッタ電波」まで。掲載分粗品進呈！

XP−1

NeXT-WORLD TECHNICAL-INDEX 13



連邦軍マシーン兵器「XP−1号」

今回のメカは先月末に行なわれた銀河兵器ページェントに初めておめみえした、ネオ三菱重工業のプレゼンテーションマシーン「XP−1」であります。

ネオ三菱が配った広報用の資料によれば、「XP−1は現行技術の集大成によって、旧帝国時代の産物であるマシーン兵器より優れた物をつくりだすことを開発の主眼におかれたプロジェクトの成果であり、目標は主要スペックでRX−7のあらゆるデータを上回り、さらには高速巡航を可能にするために航空機形態に変形可能な新型マシーン兵器」だそうである。しかしどう考えてもこの提示された目標を達成するのはネオ三菱の力をもってしても極めて難しいといわざるをえないのではないだろうか？　口の悪い他メーカーの技術者などは「目標を高い所に置くのはかまわないがあくまでも到達可能な目標にしておくべきだよ」などともらしていたし、肝心の売り込みを受けている軍側もデータにはかなり懐疑的で、「XP−1」の前途は多難といったところか。

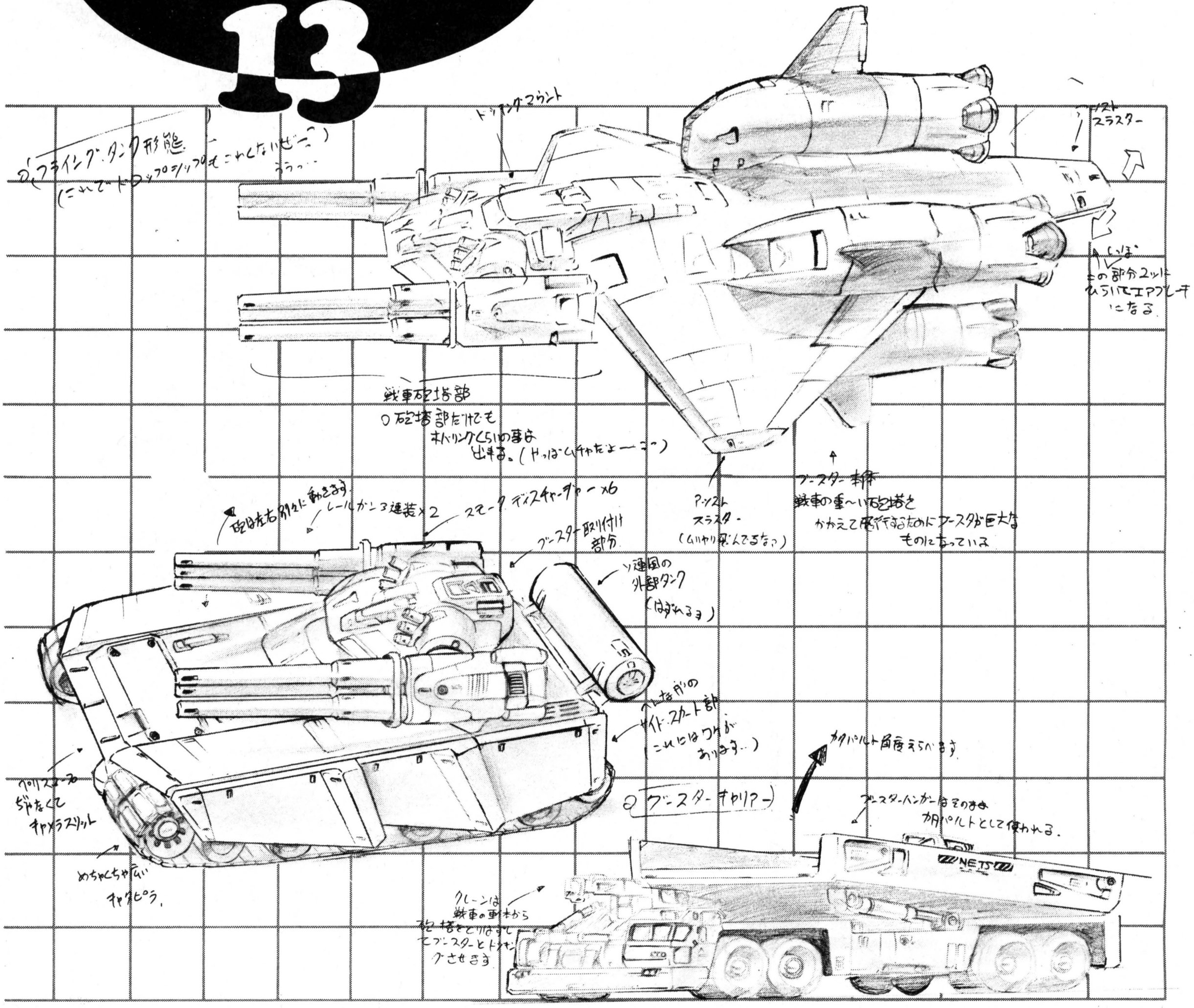
ところで会場に展示されていたのは1分の1のモックアップで、GRX−9などのバーツも流用して作られていたりして、細かい部分の構造などかなり不明な点が多い。さらにモックアップのデザインだけで考察するに、変形後の戦闘機形態がどうも不合理な部分が多い。例えばデザイン上で一番目を引くハーフサークル型のウイングは、翼のアールがきつすぎるのと、機体にくっつきすぎているためにこのままでは十分な揚力は発生できないだろう。

こういった問題とは裏腹にネオ三菱重工業本社の首脳陣はこのプロジェクトには非常に乗り気であると伝え聞く。この「XP−1」が未来の地球の主力兵器になるか、それともかつて星の数ほど闇に消えていった試作機体のひとつになるか、今後の推移に注目したい。

設定協力／今南二

NeXT-WORLD TECHNICAL-INDEX 13

TYPE88



地球連邦軍88式戦車

88式は長い地球軍の地上兵器の歴史のなかでも変り種として特筆すべき物であろう。だいたいこの奇妙な戦車は、まず開発段階の当初から、開発途上の移民星の防衛用として計画されたもので、「地球連邦軍主力戦車」といったいわば戦車開発におけるメジャーを目指すものではなかった。

本車両の計画スタート時期はちょうど「シリウス脅威論」が盛んに取りざたされていた時期で、連邦軍のおひざもとの太陽系の惑星はともかくとして、銀河にちらばる地球移民星の防衛力の強化がかなり早急な問題とされていた。宇宙怪獣という人類の天敵が消滅して以後、まさか人類自身の内部より「敵」が出現するなどとは想像だにしていなかった連邦は移民星についてもせいぜい暴徒鎮圧用の装甲車とヘリコプター程度の武装しか準備しなかったのである。

設計の早い時期から、駆動装置には丈夫で整備に特殊な技術を必要とされないガスタービンエンジンによるキャタピラ駆動とされた。武装もビーム系の兵器は見送られて単純なレールガンとした。ただし威力などを考えて3連装を左右2基、計6門装備である。

このように88式は新しい技術を使わず、というよりも一世代前の技術しか使われない超ローコスト兵器と考えられていたのであるが、実はもうひとつとんでもない機構が隠されていることが後に発表されて非常に話題を呼んだ。これは88式の砲塔部分をスッポリと抜いて専用ブースターを取り付けるとなんと対宇宙船用のガンシップに早変わりするという物で、最低限の装備品で最大限の用途を得ようとする試みである。もっともあくまでもこれは短期的最低な間に合わせ兵器であることは明白で、上記カラクリを秘密にしたのも1しかない戦力を倍に見せようという連邦軍苦肉の戦略的な配慮からであろう。


いやー
面目ない！
このところ少し太り気味だったもんで皆に内緒でダイエットしてたんじゃよ
それで毎晩ロード・サイクルですかぁ!?
人さわがせな！
自転車だったのか……
追いつけないわけだ
しかし…
あの～艦長ダイエットの割には少し太ったのでは？
うむ
……それがな
運動するとゴハンがおいしくてな
ついつい食べ過ぎてしまうんだなこれが
まいったねこりゃ
……帰ろう帰ろう
艦長命令は絶対命令
おもしろいから他の連中もおどかそう！
はあ……
もう勝手にして…
秘密厳守他言無用
そして今日も
火の玉は爆走る——
ぎえ～～っ
でれ～～～っ
なんだなんだ
艦長の食欲と共に……
ゲップ

END


ピッ
バシュッ!
わっ
かかった!!
さぁ
ゲームは終わりよ!!
モガ
モガ
モガ
モガ
いい加減に観念し……
あいたた!…
え?


これは……！
出没個所はなぜか全部ブリッジ環状線内に限られている…
そこでワナを張る——もし誰かのイタズラなら…ひっかかりジ・エンド…
——もし本当の火の玉なら報告してそのまんまおしまい！
どっちにしても明日からは安眠できるってことね——
ポトゥ…
来た！
——さてセンサーはどう答えるかしら……



何考えてんだァオメーは!!
ふえ〜〜ん
だって〜〜〜コワイんだも〜〜〜んっ!!
みなさい!逃げられたでしょ!?
ボコッ
ふぇ〜〜〜ん
こうして火の玉の追跡が始まった…
日を追ってノリコの方もなんとか馴れ……
——ある事実を発見…
あれ?
一週間目
ちっ
明日こそは!
?
どうしたのノリコ…?
ズズ
起きぬけで寝ぼけてる
……うん 出没位置をマップに照らし合わせてみたんだけど…


ポウッ……
スゥッ
ほ…
ほんとに
出たァ……
逃げるわ！
ノリコ！
追うわよ
!!
あわわわ
わわわわ
ズルズル
ズル


カツン
コツン
そういえば
エルトリウム建造中にも……
カツン
コツン
結構事故が起こって人が死んだって聞いたけど――
まァよくある話よね……
カツ！
――ねェ ユング……
アンタまたクジに細工したでしょ！
ギクッ
え？
ま… まっさかァ――
パッ
そ〜お〜？
確か…エクセリオンでも――
あっ
確かエクセリオンでも細工してたわよ ネエ〜〜〜〜
覚えてるのよ〜
あ… あれはノリコが……
しまった…
キレかけてんじゃないか？
…うん……
ムッ
あんたは大体！こういう事……
ムグッ
シッ！


目撃者は
すでに数十名
襲われそうに
なったとの
報告もあり——
——即刻
解明の必要が
あります
しかし
余分な編成は
不可能で
ありまして——
やむなく
クジ引きで
選出しました
ところ——
ユングフロイト
と——
カッ カッ
まかせて
下さいっ!?
タカヤ=ノリコ
に決まりました
どおして私なのよ～
ふぁ～～～い
許可する
ガッ
ガッ
…だそうだ
ぞんざいな
人……
………



銀河系殴り込み艦隊旗艦
戦艦エルトリウム
まったく…
夜時間は廊下の電源切るなんてかんべんして欲しいよなァ
おかげでブリッジがとおいとおい
そうだよなァ〜〜〜 いくら節電とはいえこう暗いと——
お化けが——
ポウッ
出る…
トップをねらえ!
エルトリウム奇談
BY 西野つかさ
ギエ〜〜〜〜ッ!!



そとざき先生、コレがそーだ。オレがわるかったスマン。

END



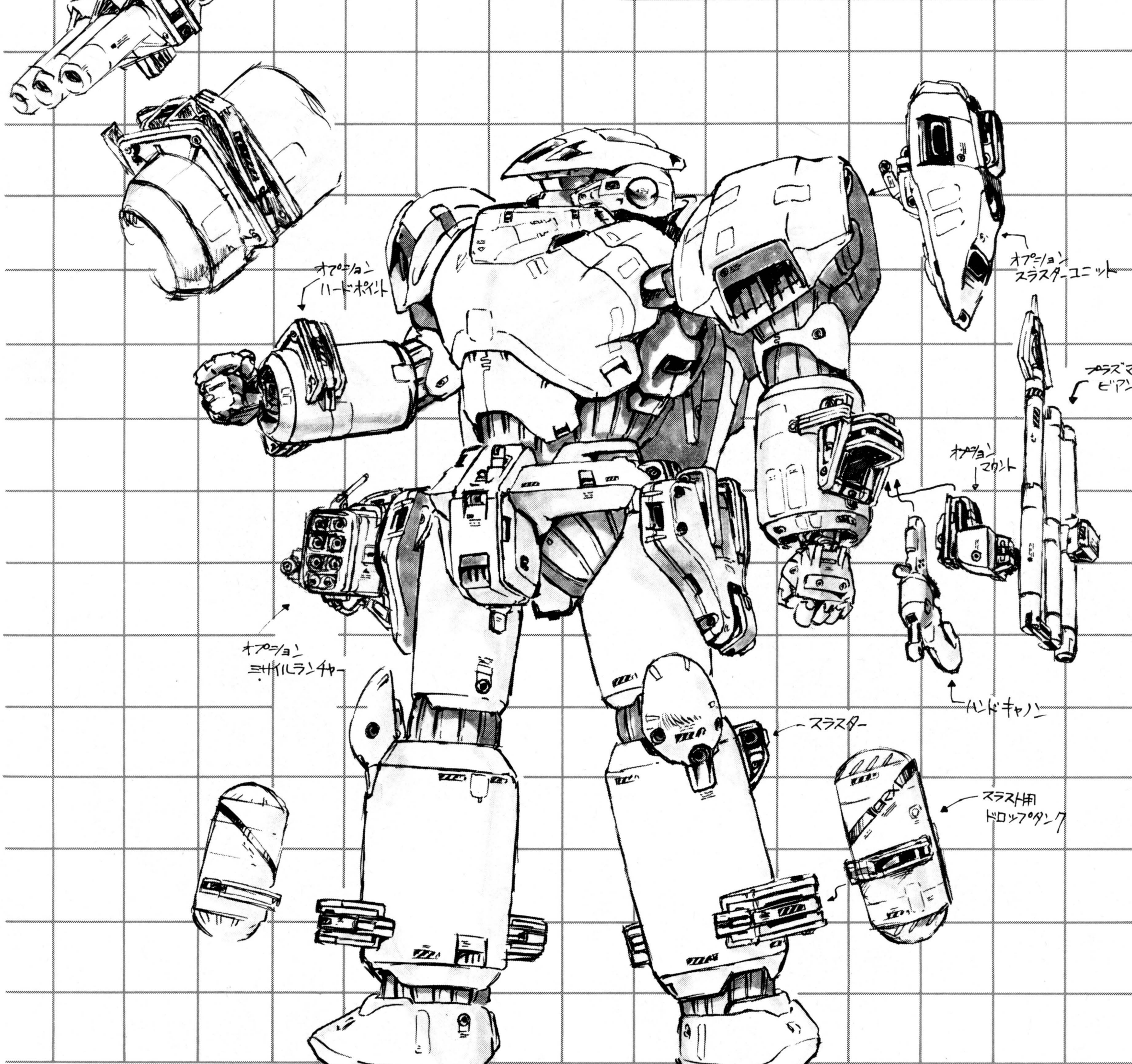
今　南二
この物語は、銀河のハズレに位置する、とある兵器サルベージ会社でのお話しである…
お
オイ、リズ！どーして軍のトラの子のGRX改なんぞがココにあるんだよ
ああ、軍からテストたのまれてンのよちょうど良いいわ次郎さん乗ってよ
乗せて!!

扉をめくると…あっマンガがない

もうしわけありません。なんと、そうま先生が再び胃炎で倒れられてしまいました。あまりに急だったため扉の訂正が間に合わず…なんともおマヌケな構成になっちゃいました。ん？　ということは、これは幻の４Ｃ扉になるのかなあ。そこで急きょピンチヒッター、いつも神田（看護婦嫁）善美氏のとんでもない発注にめげずにがんばる今南二先生の初挑戦（?）の短編コミックそして９月号で好評だった西野司先生の新作をお届けします。西野先生、実は「トップをねらえ！」本編でも作画を担当された現役アニメーター。ガイナックススタッフ内で乳ユレを描かせたら貞本、窪岡の次にうまいと定評があった（かもしれない）名原画マンだ。病床のそうま先生に激励のお手紙を！　みんなの応援が復活の鍵だ!!

NeXT-WORLD TECHNICAL INDEX 番外編

マシーン兵器 GRX-7B型（改）

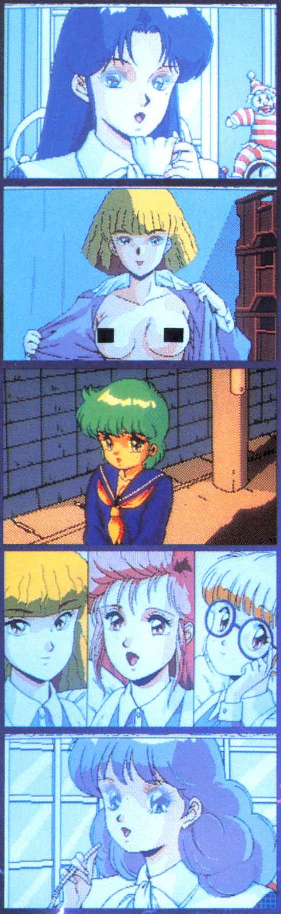


トップをねらえ！ NeXT GENERATION

STAGE・12 マリナ危うし！ 十二神将の陰謀



作画 そうま竜也
原作 GAINAX・渡辺満里夫兄弟



天使たちの午後
番外・III



ヒロイン・高円寺 瑠璃を中心に繰り広げられるセクシー・アドヴェンチャー・ゲーム。
ジャストがお贈りする美少女ソフトの決定版。

■対応機種
X68000(5″2HD)
PC9801VM以降(5″2HD、3.5″2HD)
PC8801SR以降(5″2D)
MSX2(3.5″2DD)

定価8,800円

JAST Romantic World〈New Library〉

よもやジャストを知らない人はいない、と思いますが、
いろんなエッチをおまかせ下さい。

噂のサスペンスAVG。絶賛好評発売中!!

私鉄沿線殺人事件 夜の天使たち

定価8,800円

■対応機種
X68000(5″2HD)
PC9801VM以降(5″2HD、3.5″2HD)
PC8801SR以降(5″2D)
MSX2(3.5″2DD)

全国各地へ通信販売
方法 品名、機種名明記の上、現金書留でご注文ください。
銀行振込口座 三井銀行経堂支店 普 5252817

ジャスト・ファンクラブ会員募集のお知らせ!
製品制作の裏話やゲームのヒント、新製品の最新情報などを満載した会報の発行やキャラクター商品の販売等もおこないます。くわしくは、180円分の切手を同封して、「ジャスト・ファンクラブの案内書希望」と明記の上、当社宛にお送り下さい。折り返し、案内書をご返送いたします。

株式会社 ジャスト
ジャスト・ゲーム事業部
〒156 東京都世田谷区宮坂3-10-7 YMTビル3F
TEL 03(706)9766 FAX 03(706)9761



月刊 12月号 発行所 角川書店 〒102 東京都千代田区富士見2-13-3 ☎03-3221-9851(編集部) ☎03-3817-8523(販売部)

 凸版印刷株式会社 Printed in Japan T4911397712536 雑誌13977—12